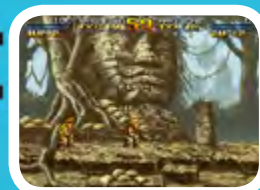
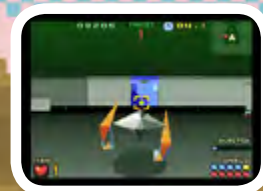
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

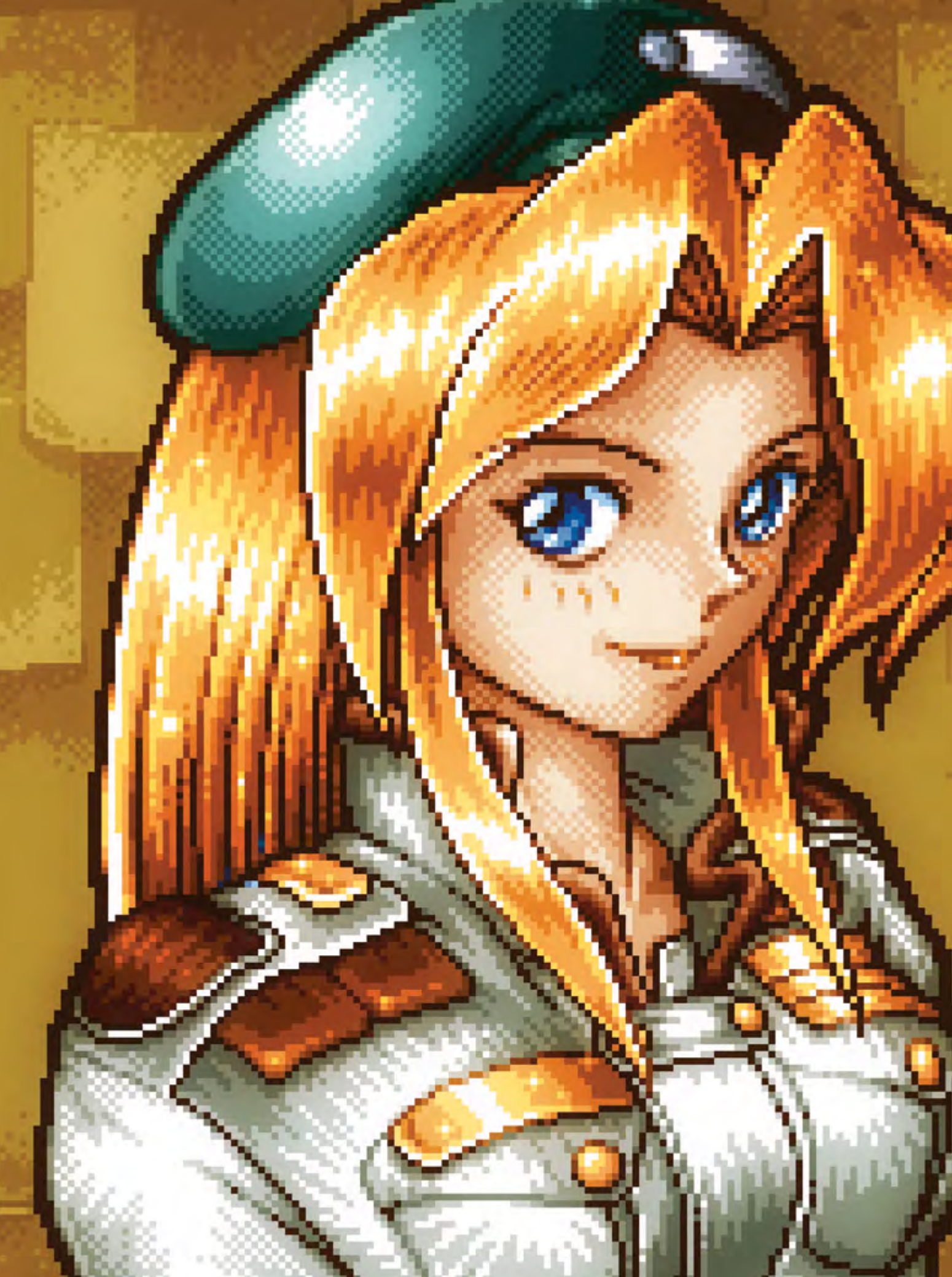
Nº 14
R$ 19,90

BEYOND OASIS
Um RPG de ação para Mega Drive que combina Zelda com Streets of Rage

METAL SLUG
Informações secretas dos bastidores da criação desse arcade

STAR FOX 2 Ficou pronto, mas nunca viu a luz do dia. Descubra como jogar agora essa aventura

U-FORCE Saiba se esse acessório para NES funcionou como anunciado

AS EVOCAÇÕES DE FINAL FANTASY

Bahamut, Ifrit, Shiva... conheça em detalhes mais de 60 criaturas mágicas da maior série de RPG do mundo

EDITORIAL

Entre os fãs de *Final Fantasy*, a pergunta "qual é o melhor jogo da série?" pode provocar discussões intermináveis. Tentar chegar a um consenso é inútil. Mas é bem provável que os mesmos fãs concordem que, de todos os elementos recorrentes da série de RPG que recentemente completou 25 anos, os seres de invocação sejam o ponto alto das batalhas.

Shiva, Ifrit, Odin, Bahamut... Você com certeza se lembra do momento em que essas criaturas surgiram com uma animação impactante no meio do combate para livrar a cara dos personagens em momentos difíceis.

Pelo pouco tempo que aparecem, são praticamente coadjuvantes, porém, nesta edição da **OLD!Gamer**, eles ganharam o papel de protagonista. Nossa matéria de capa não se limitou a explorar os benefícios que os monstros trazem quando invocados, mas também mostrou as inspirações por trás da criação dessas feras, afinal nem tudo saiu da cabeça dos magos da Square.

Você sabia, por exemplo, que o nome Bahamut vem da mitologia árabe? Que Shiva é o nome de um deus hindu? Ou então que o Carbunckle é um ser folclórico que, segundo lendas, viveria na América Latina? É um panteão rico e variado de criaturas e que continua na saga até hoje. Reunimos todos, sem exceção, incluindo aqueles dos capítulos mais modernos para acompanhar a evolução visual da série no decorrer dos anos. É hora de embarcar em uma viagem pelo tempo de *Final Fantasy* e muito mais nas próximas páginas.

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 14 – Abril de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Orakio "O Gagá" Rob e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL
Gerente: Marco Clivati
marco.clivati@europanet.com.br
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

Somos filiados à: ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

SUMÁRIO

STAFF

Humberto Martinez
Viajando pelo mundo, envia mensagens de ameaça a quem entrega matérias atrasadas.

Marco Souza
Depois de montanhas de belas páginas diagramadas, pensa em tirar umas férias.

Alexei Barros
Ainda encabulado, tentando entender por que a Nintendo cancelou o *Star Fox 2*.

Orakio "O Gagá" Rob
Disse que ia dar um tempo nos jogos retrô, mas teve uma recaída. Sorte nossa!

Rafael Fernandes
Estuda táticas de guerra para superar os contratempos na rotina da cidade grande.

Douglas Pereira
Invocamos o Dougão para ele mostrar a sua sapiência sobre a série *Final Fantasy*.

Por Alexei Barros

Mega #4 (1993)

CONTROLE PARA O STREET FIGHTER II REVELADO

"Aqui está a primeira imagem veiculada no Reino Unido do novo controle da Sega, desenvolvido para o Street Fighter II. O controle de seis botões permitirá que programadores da Capcom façam uma conversão mais próxima possível da perfeição, diferentemente da versão de Amiga do clássico jogo de luta, que parece ajustada com apenas oito movimentos por personagem. O controle estará à venda junto com o cartucho. Há boatos de uma data de lançamento para o dia 1° de março, mas a Sega ainda não definiu a data de lançamento ou o preço."

Análise OLD!Gamer

O que um jogo como *Street Fighter II* não é capaz. Certo que a introdução do controle de seis botões facilitou bastante a produção dos jogos multiplataforma, como o SNES já tinha quatro botões faciais e mais dois de ombro, mas *Street Fighter II*, cujo arcade possuía seis botões, foi o principal motivo para a Sega ter lançado a versão atualizada do acessório em 1993. O start, que ficava acima dos botões A, B e C, foi para o meio, dando espaço para os botões X, Y e Z. Com seis botões faciais, o controle ficou perfeito para jogos de luta. Essa disposição deu origem ao controle do Saturn, que acrescentaria os botões de ombro L e R.

Micro & Vídeo #1 (1983)

COLECOVISION TERÁ VERSÕES NACIONAIS

"O ColecoVision, o mais procurado dos videogames americanos, dentro em breve estará no mercado brasileiro por meio das versões nacionais, que a Microdigital e a Splice, duas empresas brasileiras, apresentaram na III Feira Internacional de Informática, realizada em São Paulo. Os dois novos videogames terão as mesmas características do Coleco americano, considerado o mais desenvolvido da área por sua melhor definição de imagem, profundidade e riqueza de cores, além de possibilitar jogos tridimensionais, ou considerados de primeira pessoa. As novas versões vão utilizar um circuito de 16 até 24 Kbytes de memória, o que lhes confere maior capacidade de memória em relação aos similares existentes no mercado que ocupam de 2 a 8 Kb.

A Microdigital, uma das principais empresas de microcomputadores pessoais do País, responsável pelo TK-82, que agora também entra no mercado de videogames, está lançando sua versão que já vem equipada com controle de teclas além dos joysticks. A Microdigital também está produzindo uma série de cartuchos com jogos compatíveis com o sistema.

A outra versão, apresentada pela Splice, o SpliceVision, também tem um dispositivo que permite a transformação em um microcomputador pessoal e até simuladores, tipo direção de autos ou manches de aviões, semelhantes aos dos fliperamas. Segundo Kazuaki Ishizu, assessor de diretoria da Splice, essas vantagens, porém, aumentam em 30% o custo do SpliceVision, em relação aos concorrentes (ele custará Cr$ 230 mil). A Splice também está lançando uma coleção de 24 cartuchos com alguns jogos tridimensionais, todos com visual na tela em português. Até o final do ano, a empresa espera produzir mil unidades de seu videogame."

Análise OLD!Gamer
Já que a Coleco não conseguiu fechar um acordo com uma companhia que lançasse a versão oficial do ColecoVision no Brasil, duas empresas se interessaram em fabricar clones do console, como dito na reportagem: a Microdigital e a Splice. O aparelho que a Microdigital lançaria, o Onyx, foi cancelado pelo elevado custo de fabricação dos videogames e especialmente dos cartuchos. A empresa preferiu, em vez disso, fazer o Onyx Jr., clone do Atari 2600. O SpliceVision, o clone do ColecoVision da Splice, não obteve o sucesso que a Splice imaginava; o gigantesco catálogo de jogos do Atari 2600 falou mais alto do que a melhor qualidade técnica dos jogos para SpliceVision.

SuperGamePower #29 (1996)

SONY ESTUDA PROPOSTAS PARA VENDER A PSYGNOSIS

"Há gente interessada na softhouse da Sony, a Psygnosis. A softhouse tem em seu currículo a produção de jogos para PC e Saturn, além do PlayStation, é claro. E não é pela qualidade de seus jogos. Em maio último, a Sony entregou o destino da empresa nas mãos do SBC Warburg, um banco de investimentos, que deve analisar todas as possibilidades e propostas para a venda da empresa. Entre elas, já existe uma proposta de venda da Psygnosis."

Análise OLD!Gamer
A notícia já dava indícios de que, apesar de contribuir para o sucesso do PlayStation, a relação da Sony com a Psygnosis não foi das mais amistosas ao longo de sua rica trajetória, que inclui jogos como *Wipeout*, ou então jogos que ela publicou de outros estúdios, como *Destruction Derby* (Reflections Interactive). Em 2012, o estúdio, que passou a ser conhecido por SCE Studio Liverpool, teve as atividades encerradas pela Sony, pondo um fim na era da coruja lilás, símbolo da empresa.

Revista da Folha #92 (1994)

AS NOTAS DO JÚRI INFANTIL

	Super Nintendo	Mega Drive 3
Cor	7	10
Som	8	10
Desenho	9	7
História	10	7
Ação	10	7
Personagens	7	9
Conexão na TV	9	7*
Encaixe da fita	7	7
Joystick	8	8
Design	7	10
Total	82	82

Gabriel, 10, com "Pituca" no colo, prefere o "Aladdin" da Nintendo, que tem só seis fases, mas é menos chato

EMPATE TÉCNICO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

"Foi uma loucura o duelo entre o game Aladdin da Tec Toy e o da Nintendo. Por 12 dias, Andrea Gama, 26, colunista da Revista da Folha, avaliou os dois jogos com a história do gênio da lâmpada e também os consoles das duas marcas. Andrea teve a ajuda das crianças Gabriel de Azevedo, 10, Júlia de Azevedo, 8, e Gustavo Lolph, 9. No console, foram analisados: design, joystick, encaixe da fita e conexão na TV. No jogo: cor, som, desenho, história, movimento e visual dos personagens.

O braço de ferro eletrônico acabou empatado.

Mega Drive 3 X Super Nintendo

Os consoles. Nos dois equipamentos, a conexão com TV é simples, mas o encaixe dos cartuchos é ruim: no Mega, é fácil colocar a fita e tirar; no Nintendo é o contrário. O joystick da Nintendo se adapta melhor à mão, mas as teclas muito separadas dificultam o manuseio. O do Mega, menor e mais bonito, tem teclas juntas: é fácil de apertar.

Aladdin (Tec Toy) x Aladdin (Nintendo)

Os jogos. Os desenhos da Nintendo são detalhados, com cenários e personagens mais dinâmicos. Mas seu Aladdin só aparece de perfil. O da Tec Toy é visto de todos os ângulos. O jogo da Tec Toy traz músicas do filme (as crianças gostaram) e melhor som. Apesar disso, esse game foi considerado repetitivo em relação ao ágil Aladdin da Nintendo.

**No teste, o Mega Drive veio sem manual de instruções, dificultando a conexão com a TV."*

Análise OLD!Gamer
O *Aladdin* da Nintendo, na verdade, era da Capcom, enquanto o da Tec Toy/Sega foi feito pela Virgin Interactive, em um dos raros casos de uma mesma licença originar adaptações diferentes, de produtoras distintas – algo que dificilmente se imaginaria hoje. A análise do funcionamento dos consoles é pitoresca, levando em conta questões secundárias, como encaixe do cartucho. Mas, entre uma versão e outra, não dá para negar que a do Mega Drive é mais fiel ao traço do desenho animado, ainda que da Capcom seja ótima.

folhateen

Folhateen / Folha de S.Paulo (1991)

NEO GEO HIPNOTIZA 'JAPS'

"Neo Geo é a nova mania dos 'japs' viciados em videogames. É a quinta geração dos jogos eletrônicos, para delírio só dos nipônicos. Ainda não chegou aos EUA e, muito menos, ao Brasil. O console da nova linha de videogame tem microprocessador de 16-bit, como seus antecessores. Mas os cartuchos têm memória 20 vezes maior que a dos de quarta geração e som de 15 canais. O 'joystick' (comando) é semiprofissional.

Os japoneses pagam US$ 700 pelo console e US$ 350 por cada cartucho. Já um equipamento de quarta geração custa sete vezes menos e ainda é novidade no Ocidente. Nos EUA, o grande lance hoje é o 'Super Famicon', da Nintendo, empresa nascida como fabricante de baralho, em Quioto (Japão), e que domina o reino dos jogos eletrônicos.

A linha 'Super Famicon', já obsoleta, foi lançada no dia 28 de novembro e viciou milhares de 'japs'. Deve fazer o mesmo nos EUA, onde há 26 milhões de fanáticos, Super Mario Bros., o jogo de quarta geração mais conhecido da Nintendo, deve aterrissar no Brasil via rota Formosa-Paraguai-Brasil."

Análise OLD!Gamer
Houve um exagero em considerar o Neo Geo um console da quinta geração (a liderada pelo PlayStation), no momento em que era da quarta geração (a mesma do Mega Drive e SNES). Exagero também tachar de obsoleto o Super Famicom (com "m" e não "n") em 1991 quando o aparelho tinha toda a carreira pela frente. E a data correta do lançamento no Japão é 21 de novembro de 1990.

Superinteressante #73 (1993)

GAME COM CARA DE COMPUTADOR

"Tem memória de 2 megabytes, processador Motorola 68020, chips iguais aos do computador Amiga A 1200, velocidade de 14 MHz, mas é um videogame. Recém-lançado nos Estados Unidos pela Commodore, o Amiga CD32, um videogame de 32-bit, é o primeiro a ter um único console para o disco laser, que substitui o antigo cartucho com jogos.

Com toda essa memória e velocidade de processamento, bastam apenas um teclado e um sistema operacional para o CD32 virar um computador. Assim, o videogame se torna mais que um brincadeira – empresas que desenvolvem programas educativos já anunciaram a intenção de lançar alguns programas, como enciclopédias, para o Amiga CD32."

Análise OLD!Gamer
Na verdade, o Amiga CD32, lançado em setembro de 1993, não foi o primeiro console de CD-ROM. O primeiro foi o PC Engine (TurboGrafx-16 nos EUA), que exigia o add-on PC-Engine CD-ROM², vendido no Japão em 1988. A respeito de consoles compatíveis com o CD-ROM já de fábrica, o Amiga CD32 também não é o primeiro: vieram antes o TurboDuo (outubro de 1992) e o FM Towns Marty (fevereiro de 1993). Não obstante, o Amiga CD32 tem a importância histórica de ser, daí sim, o primeiro videogame de 32-bit. Devido aos pesos-pesados da época, o Amiga CD32 naufragou junto com a Commodore, que faliu em 1994.

Jogos & Computador #1 (1990)

NINTENDO VAI À LUTA

"O público brasileiro não vai esperar muito pelo lançamento do jogo de estratégia Nobunaga's Ambition, que marca a entrada da empresa japonesa Koei Corporation no mercado de videogames. Essa é a chance que muitos aguardavam para ver em seu Nintendo: um jogo com um tipo diferente de ação, que vai além da simples capacidade de coordenar a haste do joystick com a profusão de disparos destruidores que, até então, vinha caracterizando o equipamento.

Nobunaga's Ambition recria de forma bastante realista o período da guerra civil japonesa (1467 a 1568 a.C.), causada pelo confronto entre senhores feudais que aspiravam ao posto de Shogun. Esse é um jogo típico de estratégia e simulação de combate (war game), com visão do mapa topográfico da área de conflito e tudo mais. É um jogo conhecido por muitos usuários de computadores, que agora serão forçados a dividir esse privilégio com possuidores de equipamentos compatíveis com o Nintendo."

Análise OLD!Gamer
A série *Nobunaga's Ambition*, que continua até hoje e recentemente teve um crossover com *Pokémon* para Nintendo DS (que saiu nos EUA como *Pokémon Conquest*), nunca foi lá muito popular no Ocidente. Por isso, causa surpresa uma revista brasileira fazer menção em 1990 ao jogo de estratégia que narra as conquistas de Oda Nobunaga. O episódio publicado para Nintendinho é, na verdade, o segundo jogo da saga e foi originalmente lançado no Japão como *Nobunaga no Yabo: Zenkokuban*. Como bem disse a notícia, o título marcou a estreia da Koei nos consoles, que antes criava jogos apenas para computadores japoneses, como o PC-8801 e o MSX.

Nintendo Power #23 (1991)

CRESCE LISTA DE LICENÇAS DA THQ

"Apesar de ainda não termos visto jogos da THQ em produção, eles estão obtendo uma impressionante lista de licenças. As novas anunciadas na CES incluem: The Flash, Where's Waldo?, Vanilla Ice, Attack of the Killer Tomatoes e Home Alone. A THQ também demonstrou um programa de pintura e animação para o NES para florescer o seu lado artista. A essa altura, parece que você terá de gravar as suas criações em fita de vídeo em vez da bateria do cartucho."

Análise OLD!Gamer
No fim das contas, a lista de jogos da THQ, produtora que teve a sua falência consumada em 2013, colecionou alguns fracassos, como o medonho *Home Alone*, que honra as tradições de ruindade entre as adaptações de filmes. *Where's Waldo?* (o nosso *Onde está o Wally?*) e *Attack of the Killer Tomatoes* (baseado no desenho *Ataque dos Tomates Assassinos*, não no filme) são melhorzinhos, não que isso signifique muita coisa. Já *The Flash* e *Vanilla Ice* nem sequer foram lançados.

EDIÇÃO HISTÓRICA

Ação Games #1
Maio de 1991

Em um período sem internet nem as modernidades de hoje, fazer uma revista de games no Brasil, longe dos grandes polos da indústria, era um tremendo desafio. Desafio que foi encarado pela Ação Games. A revista, inicialmente publicada pela Editora Azul, subsidiária da Editora Abril, virou periódica após o êxito das edições especiais Semana em Ação: Games, título que, por sua vez, surgiu do núcleo da tradicional revista de esportes Placar.

Utilizando como fontes de inspiração as revistas americanas GamePro e Electronic Gaming Monthly, a revista foi um sucesso gigantesco. "Ação Games" se tornou uma marca forte, um nome instantaneamente reconhecível no imaginário dos jogadores e leitores que viveram aquela época. A editora Regina Gianetti, o editor executivo Paulo Montoia e o então piloto Ivan Cordon foram entrevistados pelo UOL Jogos em uma reportagem em vídeo que relembra os tempos saudosos em que as dificuldades eram superadas pela satisfação de trabalhar em um segmento tão lúdico e prazeroso: http://bit.ly/GGUCtd.

ANTES E DEPOIS DO HYPE

CHRONO TRIGGER

- **Plataforma: Super Nintendo**
- **Revelado em: julho de 1994 (no evento V-Jump Festival '94)**
- **Lançado em: março de 1995 (Japão)**

PREVIEWS DA ÉPOCA

Super Play #25 (1994)

"A revelação de um novo RPG da Square agora é um grande acontecimento para os jogadores japoneses. Faz também um ano desde que Secret of Mana apareceu no Ocidente, e os fãs têm esperado ansiosamente pelas novidades de uma sequência. É por causa disso que as primeiras imagens de um jogo chamado Chrono Trigger vêm despertando tamanha empolgação.

Chrono é o nome do herói do jogo, mas também tem relação com a natureza da história (do grego Cronos, no sentido de tempo): o jogo segue um grupo de aventureiros através de vários períodos históricos fictícios diferentes, com a ajuda de uma bizarra nave com asas que viaja no tempo e espaço. Apesar de os detalhes serem escassos neste momento, entendemos que o enredo utiliza o esquema-padrão da ficção científica de viajar de volta no tempo e mudar o passado para alterar determinados acontecimentos no futuro.

A maior surpresa é que a Square contratou o artista japonês Akira Toriyama e sua companhia, Bird Studio, para desenhar os personagens e a arte conceitual promocional. Famoso por criar os personagens do anime Dragon Ball Z, Toriyama estava anteriormente envolvido com os rivais da Square, a Enix, como o artista da série Dragon Quest."

PREVIEWS DA ÉPOCA

Super Play #27 (1995)

"Se você fosse responsável por jogos de Super Famicom tão bons como Secret of Mana e Final Fantasy VI, como você poderia superar a si mesmo e surpreender os fãs mais uma vez? A Square olhou mais longe e reuniu um trio de gênios para garantir a qualidade do seu projeto mais recente. O time dos sonhos consiste em Yuji Horii, escritor e criador da série Dragon Quest e Itadaki Street; Akira Toriyama, o famoso ilustrador de Dragon Ball Z, e Hironobu Sakaguchi, vice-presidente da Square e o diretor da série Final Fantasy. Com 32 megabits, Chrono Trigger é o maior e mais ambicioso jogo da Square até hoje."

Super Play #32 (1995)

"Chrono Trigger foi tecnicamente difícil para criar. Os desenvolvedores queriam fazer com que os monstros se movessem tão rápido como nos jogos de ação, mas eles foram limitados pelo baixo processamento e capacidade V-RAM do Super Famicom. De novo, misteriosamente, a Square introduziu Chrono Trigger como um jogo em CD-ROM. Felizmente, tudo coube em um cartucho de 32 megabits, e o resultado é que Chrono Trigger parece estar funcionando em um dos consoles 32-bit.

O time dos sonhos revelou que há de 20 a 30 finais possíveis para o jogo, já que a ordem que você cumpre as tarefas é livre. Embora você não precise resolver tudo e ir a todos os lugares para terminar o jogo, é recomendável. Você somente poderá ver o final especial se terminar 100%."

REVIEW DA ÉPOCA

Super Play #37 (1995)

Análise de Will Overton, então designer da Super Play, hoje artista sênior de arte conceitual e designer de interface de usuário na Blitz Games Studios

"Com Final Fantasy VI como o rei do mundo dos RPGs um ano depois do lançamento, não surpreende que Chrono Trigger tenha sido um dos jogos mais aguardados no calendário americano de lançamentos do SNES. Até o projeto da Square USA, Secret of Evermore, parece deixado para trás em relação à criação com viagens do tempo de Toriyama (Dragon Ball), Horii (Dragon Quest) e Sakaguchi (Final Fantasy), o adequadamente intitulado projeto dos sonhos responsável pelo jogo, o primeiro título da Square de 32 megabits.

Com um elenco menor de personagens, o jogo não se propõe a ser um drama épico que agraciou tantos fãs de Final Fantasy. O jogo poderia ter se espelhado em FF um pouco mais no desenvolvimento de personagens, no entanto. Considerando que Locke e companhia em FFVI tinham trajetórias e uma história para contar que era essencial para o progresso do jogo, o único personagem de Chrono Trigger que tem qualquer tipo de passado é o notável príncipe sapo que aprendemos como ele veio a ter a sua forma anfíbia. Quanto ao resto deles – nada. É surpreendente quanta diferença faz quando um personagem tem algum tipo de motivação para suas ações – no final, eu senti mais pelo Frog do que qualquer outro.

A mecânica de batalha fica no bom meio termo entre Final Fantasy e Mana com uma boa mistura de encontros evitáveis e obrigatórios que vão deixá-lo alerta quando andar pelo cenário. Há uma pequena estratégia que às vezes você pode atacar mais de um inimigo por vez e, é claro, uma adição bacana de um combo melhora as coisas. Alguns efeitos visuais facilmente se equiparam aos de FFVI, mesmo que os gráficos não igualem Final Fantasy (apesar de superar em alguns setores), eles são definitivamente superiores ao Secret of Mana. Se tudo acima soa um pouco negativo, não fique desanimado. Esse é um jogo excelente. A premissa de viagem no tempo é soberbamente implementada, e a forma com que as coisas são combinadas no decorrer de diferentes períodos significa que a história principal permanece forte do começo ao fim."

Análise OLD!Gamer

Assim como *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger* não foi lançado, na ocasião, na Europa, o que torna mais admirável a cobertura da revista inglesa Super Play – o jogo estreou no Velho Continente apenas em 2009, na versão para Nintendo DS. Entre a avalanche de informações, há detalhes pouco comentados hoje em dia, como o rumor de que o jogo foi originalmente planejado para o add-on em CD do Super Nintendo. A expectativa provocada pelos envolvidos foi plenamente justificada com a chegada de um dos melhores RPGs de todos os tempos, ainda que as ressalvas apontadas pela análise tenham sido bem colocadas.

Plataforma: Saturn
Produtora: Time Warner Interactive
Mídia: CD
Grau de raridade: 4/5

SHINREI JUSATSUSHI TAROUMARU

O status de console de nicho dos amantes de jogos 2D já na era dos polígonos fez do Saturn a casa de títulos raros e excelentes, como *Radiant Silvergun* e *Panzer Dragoon Saga*, para desespero dos colecionadores. Outro que engrossa essa lista é *Shinrei Jusatsushi Taroumaru* – não se assuste com o nome em japonês; em uma tradução livre seria algo como *"O assassino psíquico Taroumaru"*. Evidentemente lançado somente no Japão, o jogo é uma obra única do braço nipônico da Time Warner Interactive. Mais importante, é ótimo. E raro.

A descrição recorrente para descrever *Shinrei Jusatsushi Taroumaru* é um mix de *Shinobi* e *Castlevania*, com o melhor dos mundos da ação em plataforma em batalhas contra seres fantásticos, alguns gigantescos. O jogador pode escolher, além do ninja Taroumaru, o aliado Enkai, que veste um chapéu, ambos com características praticamente idênticas de ataque. O alvo adjacente do personagem vai se afixar nos inimigos mais próximos para disparar rajadas de energia ou então tiros carregados, conferindo um ritmo frenético e incessante. Nesse sentido, qualquer semelhança com jogos da Treasure não é coincidência, porque Hiroshi Iuchi trabalhou no projeto como artista de fundo antes de voltar para a Treasure e criar *Radiant Silvergun*. Já que certos elementos do cenário, como as casas do Japão feudal, são poligonais, o jogo ganha uma profundidade mesmo na perspectiva side-scrolling.

E por que *Shinrei Jusatsushi Taroumaru* é tão raro, afinal? Depois que o título foi publicado, a Time Warner Interactive faliu e, pelo que se comenta, apenas 7.500 cópias do jogo foram fabricadas, fazendo com que seja necessário desembolsar cerca de US$ 200 a US$ 400 para obter em sites de leilão virtual uma cópia desta belezinha.

INVOCADOS

Summons. Espers. Eidolons. Guardian Forces. Aeons. Avatars. Os monstros de invocação de muitos nomes que tornam as batalhas de Final Fantasy mais épicas

Por Douglas Pereira

As criaturas de invocação da série *Final Fantasy* são um espetáculo à parte desde a sua estreia, lá no *FFIII* de Famicom. Tratam-se de seres mitológicos que atendem ao chamado do jogador para invadir a arena de combate e causar grande dano no adversário ou auxiliar os heróis.

Para relembrar esses momentos, reunimos todas as invocações da série, dos episódios *III* ao *XIII*. Passando por cada versão das summons mais famosas até a única aparição de muitas, buscamos as inspirações nas mitologias e destacamos o poder principal dessas criaturas totalmente fantásticas.

FINAL FANTASY III

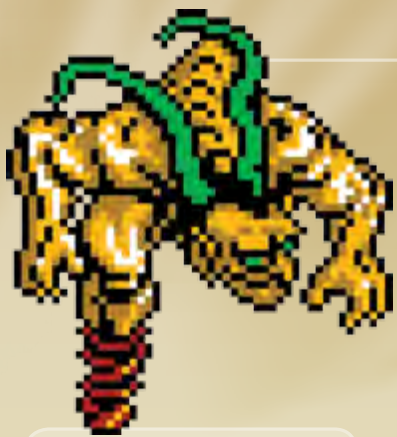
Esta é a estreia dos Summons em *Final Fantasy*, embora alguns seres já tivessem aparecido em outras ocasiões. São os poderes das classes Sage, Evoker e Summoner. Todos os summons mais importantes da série estão aqui.

BAHAMUT

Bahamut é o mais popular de todos os seres de invocação de *Final Fantasy*. Em sua primeira aparição, no primeiro jogo da série, Bahamut era um personagem não controlável para quem os heróis precisavam entregar uma prova de bravura, quando então receberiam um "upgrade" de classe e se tornariam mais poderosos.

A partir de *Final Fantasy III*, Bahamut se tornaria uma das criaturas que poderiam ser evocadas durante os combates e viraria a mais poderosa de todas as Summons até o quinto game da série. A figura que costumamos ver em *FF* está mais de acordo com a imagem de rei dos dragões no jogo de RPG *Dungeons & Dragons* do que da descrição na mitologia árabe, na qual a criatura é representada geralmente como um peixe gigantesco que suporta o planeta.

Até o momento, o universo de *Final Fantasy VII* (que inclui *Crisis Core* e o filme *Advent Children*) é o único da série em que Bahamut possui mais de uma forma: em *FFVII*, além do Bahamut original, há o Neo Bahamut e o Bahamut Zero. Em *Crisis Core*, temos também Bahamut Fury, e um dos adversários finais do filme *Advent Children* é o monstruoso Bahamut SIN. Ele aparece como invocação em todos os jogos desde *FFIII*, exceto em *Final Fantasy XII*, em que Bahamut era apenas a maior airship (e última dungeon) do jogo.

Poder: Mega Flare
O poder principal de Bahamut é o Mega Flare, um ataque não elemental que ignora as defesas do inimigo e causa alto dano.

IFRIT

Ifrit é um elemental do fogo e normalmente um dos primeiros Summons a serem adquiridos pelos jogadores. De início, sua aparência era humanoide, com um porte grande, musculatura desenvolvida e com uma coloração não humana na pele. Entretanto, desde *Final Fantasy VIII*, sua fisionomia foi se tornando mais bestial – embora ele sempre tenha tido longos chifres, que mudam de forma a cada aparição. Uma descrição diferente da narrada na mitologia árabe, em que aparece como uma classe alada de gênio (espírito mágico). Ao menos em relação ao nome, tem um pouco a ver, já que, em árabe, Ifrit é traduzível como "diabinho", e a criatura em *FF* apresenta um aspecto demoníaco.

Poder: Hellfire
O ataque de Ifrit é o Hellfire. Ifrit cria uma bola de fogo e a arremessa nos inimigos.

Poder: Diamond Dust
O ataque principal de Shiva é o Diamond Dust ("Pó de Diamante"), que causa dano por gelo e que costuma ser muito eficaz contra inimigos do elemento fogo.

SHIVA

Juntamente com Ifrit, Shiva costuma ser uma das primeiras Summons a serem adquiridas pelos jogadores, embora às vezes ela só apareça bem mais adiante na história.

Shiva é uma criatura do gelo, algo que fica claro por sua aparência. Ela é retratada como uma bonita mulher de pele azul ou branca e cabelos azuis ou esverdeados, normalmente cercada por cristais de gelo e ventos árticos. Tem o nome de um deus que compõe a trindade hindu com Vixnu e Brama e também aparece como um homem de braços múltiplos.

Poder: Zantetsuken
O ataque principal de Odin é o Zantetsuken, que é batizado em nome de sua espada. Com este golpe, Odin elimina automaticamente os inimigos da tela. Caso o inimigo seja um chefe ou rival imune à morte instantânea, o ataque não tem efeito.

ODIN

Depois de Ifrit, Shiva e Bahamut, Odin é o Summon mais recorrente da série. Ele é retratado como um enorme cavaleiro vestindo uma pesada armadura de batalha e montando seu cavalo Sleipnir. O visual da armadura de Odin varia de um jogo para o outro, mas ele sempre possui uma capa e chifres saindo de seu elmo, o que evoca uma aparência um tanto monstruosa. Seu cavalo, Sleipnir, apresenta quatro ou seis patas dependendo da versão e, assim como seu dono, tem chifres e aspecto demoníaco. Ambos são baseados no imaginário da mitologia nórdica; Odin é o deus principal e tem relação com a guerra, a honra, o triunfo.

RAMUH

Ramuh é um ser do trovão e um dos mais reconhecíveis Summons da série. Normalmente ele se encontra entre os "elementos básicos" de evocação, juntamente de Ifrit e Shiva, sendo adquirido junto destes ou pouco tempo antes ou depois. O personagem é caracterizado como um ancião de cabelos e barba branca, ambos muito longos e carregando um velho bastão de madeira. Suas vestimentas mudam a cada versão, mas sempre se mostram como uma espécie de túnica, com cores e adereços diferentes. Em *Final Fantasy Tactics Advance*, a indumentária se assemelha mais a uma armadura, e ele também usa um elmo.

Há muitas hipóteses a respeito da origem do nome: Rama, o herói do épico hindu *Ramáiana*; Ramu, o imperador no continente perdido Mu, que, estaria, segundo lendas, no Oceano Pacífico; ou então, mais provavelmente, pela semelhança física, Lahmu, divindade da mitologia mesopotâmica representada com longas barbas.

Poder: Judgement Bolt
O Ataque de Ramuh é o Judgement Bolt (Raio do Julgamento) e causa alto dano elétrico aos inimigos.

TITAN

Titan apareceu pela primeira vez como um obstáculo a ser transposto no *Final Fantasy* original. Era preciso lhe dar o Ruby para comer, a fim de que ele ficasse satisfeito e abrisse caminho para os personagens.

Visualmente, Titan é representado como um gigante tremendamente musculoso e vestindo somente uma espécie de sunga. Sua pele costuma ter um tom de cor que evoque sua ligação com a terra, como um marrom claro ou cinza. Como é notoriamente conhecido, Titã é o nome de uma raça das divindades na mitologia grega conhecida pelo vasto poder.

Poder: Gaia's Wrath
Seu ataque principal é o Earth Fury, que também já foi chamado de Anger of the Land. O ataque causa dano por terra a todos os inimigos. O poder de Titan possui uma fraqueza bastante lógica considerando seu elemento, sendo inútil contra adversários alados.

LEVIATHAN

Leviathan é o ser supremo da água. Em sua primeira participação na série, Leviathan era um enorme monstro marinho que engolia o navio dos personagens, que precisavam então atravessar um labirinto no intestino da criatura. Ele se tornou uma evocação somente a partir do jogo seguinte na série.

Leviathan é representado como uma serpente marinha. Seu corpo sempre possui um tom que lembra o oceano. Tal figura combina com a descrição do monstro aquático mencionado nos capítulos 40 e 41 do Livro de Jó da *Bíblia Sagrada*. O único momento da série em que ele tem visual diferente é em *Final Fantasy XII: Revenant Wings*, no qual é retratado com braços e pernas humanoides.

Poder: Tidal Wave
O ataque principal de Leviathan é o Tsunami ou Tidal Wave, em que ele ataca os inimigos com uma gigantesca onda, mantendo assim o significado do nome do ataque.

CHOCOBO

Você sabe, um chocobo, as tradicionais aves coloridas da série. Em várias versões, podem ser invocados ou atraídos com o uso de Greens durante batalhas.

Poder: Chocobo Kick
O nome e o golpe às vezes mudam, mas este é o mais recorrente. O chocobo vem e dá um ataque simples que causa pouco dano não elemental.

FINAL FANTASY IV

Em vez de serem apenas magias fortes, os Summons, chamados aqui de Eidolons, tinham uma história. Eles vivem em Feymarch, uma dimensão paralela que pode ser atravessada por alguns moradores dos dois lados. Bahamut é o deus dos Eidolons, e eles têm uma ligação especial com os Summoners. Ao ser derrotado por um invocador, o Eidolon passa a servi-lo. Porém, caso a criatura morra, o humano também perecerá.

ASURA

Asura é um ser com aspecto humanoide, mas com três faces em vez de uma só, exatamente como se caracterizam os semideuses do Budismo com o mesmo nome.

Poder: Asura's Boon
Quando invocado, Asura usa magias de cura no grupo, como Curaga, Protect e Life.

BOMB

Bombs são os inimigos que parecem uma bola de fogo que, conforme são golpeados, inflam e eventualmente explodem.

Poder: Self Destruct
Seu ataque principal é o Self Destruct, em que ele explode e causa dano de fogo aos inimigos.

COCKATRICE

O Cockatrice, inspirado na criatura mitológica com cauda de cobra, corpo de réptil de duas pernas e cabeça de galo, tem aqui a aparência de um grande falcão de plumagem azul, pelo menos nessa versão de Summon. Em alguns jogos, como inimigo comum, o aspecto dele é diferente.

Poder: Petrifying Beak
Quando evocado, ele paralisa os inimigos.

GOBLIN

É um Goblin mesmo, um demônio pequenino com mania de roubar os outros.

Poder: Goblin Punch
O golpe Goblin Punch é um simples soco que causa pouco dano e custa apenas 1MP. Na versão de Nintendo DS, o poder foi bem fortalecido.

MINDFLAYER

Corpo de mago e cabeça de alguma coisa muito feia que tentou ser um polvo ou uma água viva. Lembra as bestas de nome illithids de *Dungeons & Dragons*.

Poder: Mind Blast
Seu ataque Mind Blast causa Paralyze e Sap nos inimigos.

MIST DRAGON

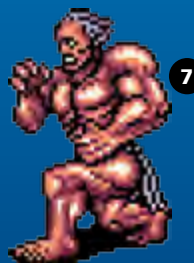
Mist Dragon assume a forma de um dragão branco que parece feito de névoa. Ele é o protetor da vila de Mist, local de nascimento da personagem Rydia.

Poderes: Radiant Breath
O ataque causa dano baseado no HP de Rydia (quanto mais HP, maior o estrago), além de garantir status Blink no grupo.

SYLPH

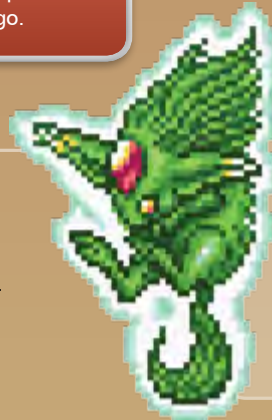
Sylphs são criaturas que se assemelham a pequenas fadas – Paracelso, filósofo do século 16, descrevia como um elemental do vento. Em mais de uma ocasião, no entanto, a Summon foi retratada como uma criança sem asas.

Poder: Whispering Wind
Em suas primeiras aparições, Sylph usava o ataque Whispering Wind e tomava HP dos inimigos, passando-o para o jogador. Nos ataques seguintes, seu poder era infligir o status Silence.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Leviathan
5. Ramuh
6. Odin
7. Titan
8. Chocobo

FINAL FANTASY V

Assim como em *FFIII*, Summons são apenas material de invocação para a classe dos summoners, um dos jobs do sistema de classes do jogo.

CARBUNCKLE

O Carbunckle é um ser de aparência indefinida. Em algumas de suas encarnações, ele tem um aspecto reptiliano, enquanto em outras aparenta ser um coelho. Sua coloração é na maioria das vezes algum tom de verde. Uma característica fixa, no entanto, é o grande rubi vermelho em sua testa, que pode ser considerado a fonte de seu poder. Um animal de mesmo nome é citado no *O Livro dos seres imaginários*, de autoria do escritor argentino Jorge Luis Borges. De acordo com a obra, que descreve centenas de criaturas folclóricas, o carbuncle possui uma espécie de joia na testa e foi visto na América Latina.

Poder: Ruby Light
Carbunckle é um Summon de auxílio e, quando evocado, usa a magia Reflect em todo o grupo. Tal proteção repele a maior parte das magias ofensivas do jogo, mas seu efeito colateral é repelir magias de cura. Reflect também é inútil contra ataques devastadores como Ultima ou Meteor.

PHOENIX

A Phoenix é representada por um grande pássaro de chamas, ou cujas asas se assemelham a labaredas. Diferente das outras Summons, a Phoenix faz parte da história dos jogos e só pode ser adquirida após um determinado trecho envolvendo um dos personagens. No conhecido conto da mitologia grega, a fênix é a ave que renasce das cinzas, e daí também sai a inspiração para o nome do item Phoenix Down, que ressuscita os aventureiros.

Poder: Flames of Rebirth
A Phoenix não apenas causa um dano de fogo bastante elevado (igual ou superior ao do Ifrit), mas também tem o poder de trazer de volta à vida qualquer personagem do grupo que tenha sido derrubado pelos inimigos.

SYLDRA

Syldra é um personagem importante para a trama de *Final Fantasy V*. A criatura se sacrifica ao longo da história, mas Faris a reencontra em forma de espírito e descobre que, mesmo após a morte, Syldra quer ajudá-la em sua jornada. É nesse momento que ela se torna uma Summon.

Poder: Thunderstorm
Syldra é uma Summon bastante forte que causa dano de vento quando evocada. Seus poderes podem ser aumentados com os itens Magus Rod e Air Knife, o que torna seus ataques quase tão poderosos quanto os de Bahamut.

REMORA

Em *FFV*, a Summon é um cardume de piranhas. Completamente diferente de *FFXII: Revenant Wings*, em que aparece como um pequeno robô.

Poder: Constrict
Em sua primeira aparição, a Summon utilizava o ataque Constrict e causava dano normal ao inimigo.

GOLEM

A aparência do Golem varia a cada versão, mas mantém constante o tema de ser uma criatura artificial, construída pelo homem. Ele já se assemelhou a um gigante de pedra e uma espécie de robô movido a vapor. A figura do Golem vem do folclore judaico e também é possível traçar um paralelo mais moderno com o Frankenstein a respeito do ser criado a partir de matéria-prima inanimada.

Poder: Earth Wall
Seu poder, Earth Wall, absorve os ataques físicos dos inimigos.

CATOBLEPAS

Catoblepas é uma criatura quadrúpede de pelugem verde que possui algumas similaridades com criaturas reais. Nas descrições deste animal lendário através dos tempos, o Catoblepas tem um corpo de búfalo com escamas e sua cabeça sempre fica voltada para baixo por causa do peso excessivo.

Poder: Demon Eye
Seu ataque Demon Eye pode petrificar os inimigos.

RETORNAM:

1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Leviathan
5. Ramuh
6. Odin
7. Titan
8. Chocobo

FINAL FANTASY VI

Espers são o ponto central da trama de *Final Fantasy VI*, e boa parte dos eventos principais está ligada a eles. Para não sair contando a história do jogo, podemos dizer que os Espers viviam em seu próprio mundo após se retirarem da guerra contra os humanos. Até que o império de Gestahl encontrou a passagem para o mundo dos Espers e aprisionaram o máximo que puderam, para fazer experimentos com eles e roubar seu poder mágico. Eles são a representação e fonte do poder mágico no mundo.

SIREN

Siren é uma invocação pouco recorrente na série e que sempre é uma das primeiras a serem obtidas com os personagens. A personagem é sempre representada como uma bela mulher carregando uma harpa e vestindo apenas adornos que cobrem pontos específicos do seu corpo. Nas histórias da mitologia grega, esses atributos serviam para atrair os marinheiros viajantes.

Poder: Lunatic Voice
Seu ataque se chama Hope Song, Lunatic Voice ou Silent Voice dependendo da versão. Nele, Siren inflige o status Silence em todos os inimigos, o que os impede de usar magias pelo resto da batalha e também pode causar baixo dano não elemental.

ALEXANDER

Alexander é uma fortaleza viva, um ser que normalmente está relacionado à justiça, proteção ou personagens que os simbolizem. Em *Final Fantasy XI*, ele é o último chefe do trecho de Ath Urghan, onde é corrompido e, em vez de ser um agente da luz, Alexander se torna uma ferramenta da destruição.

Poder: Divine Judgement
O ataque principal de Alexander é o Holy Judgement, em que ele dispara raios de luz de canhões e armamentos escondidos contra seus inimigos, causando alto dano por elemento Holy.

KIRIN

Kirin possui leve semelhança com um touro. Como é uma criatura presente em diferentes culturas asiáticas, sua aparência costuma variar bastante, indo de um unicórnio até uma mistura de cavalo ou tigre com dragão.

Poder: Life Guard
Seu poder Life Guard (ou Holy Aura, dependendo da versão) lança a magia Regen sobre o grupo.

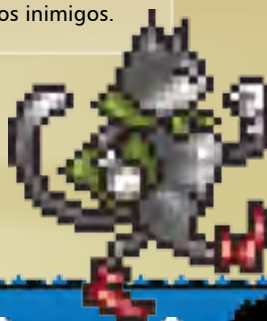
STRAY

Ele é um gato preto de coroa, botas e com um lenço amarrado no pescoço. E, sim, ele passou de Summon em *FFVI* ao personagem Cait Sith em *FFVII*. O Cait Sith, por sua vez, é uma criatura presente na mitologia celta e aparece diversas vezes em folclores.

Poderes
Seu ataque Cat Rain inflinge o status Confuse em todos os inimigos.

UNICORN

Unicorn é simplesmente a criatura mitológica de mesmo nome: um equino branco, com um chifre em espiral projetado na testa do animal.

Poderes
Ao ser evocado, Unicorn usa o poder Heal Horn e livra o grupo de qualquer status negativo.

MADUIN

Sua aparência é a de um ser humanoide grande, com chifres e garras.

Poderes
Maduin usa o ataque Chaos Wing (ou Chaos Wave) que causa dano não elemental nos inimigos.

PHANTOM

Phantom é um ser com uma aparência disforme, gasosa.

Poderes
Ao ser evocado, Phantom usa Fader (Ghostly Veil) e deixa o grupo com status Vanish.

ZONE SEEK

Zone Seek possui uma aparência estranha, assemelhando-se à parte superior de um esqueleto usando uma capa. Sua cabeça, porém, não parece um crânio humano.

Poderes
Ao ser evocado, ele usa Wall (ou Magic Shield) causando o status Shell no grupo.

SERAPH

Seraph tem a forma de uma bela mulher com asas, ou de um anjo.

Poderes
Seu poder Angel Feathers (originalmente chamado Reviver) restaura HP do grupo.

PALIDOR

Palidor (também conhecido como Quetzalli) é uma ave com plumagem extremamente colorida.

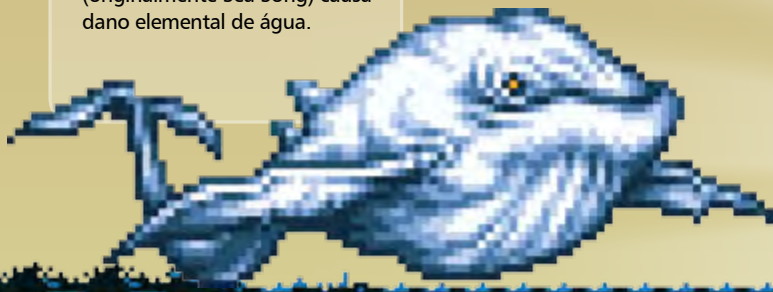
Poderes
Seu poder Sonic Dive permite que o grupo ataque os inimigos com Jump.

BISMARCK

Bismarck é um ser da água que assume a forma de uma baleia branca.

Poderes
Seu ataque Breach Blast (originalmente Sea Song) causa dano elemental de água.

TERRATO

Também conhecida como Midgard Zolom, Yormungand ou Midgardsormr, é uma grande serpente que aparece em vários jogos como inimigo (nem sempre como uma serpente).

Poder: Abyssal Maw
O poder de Midgardsormr causa dano de terra em todos os oponentes.

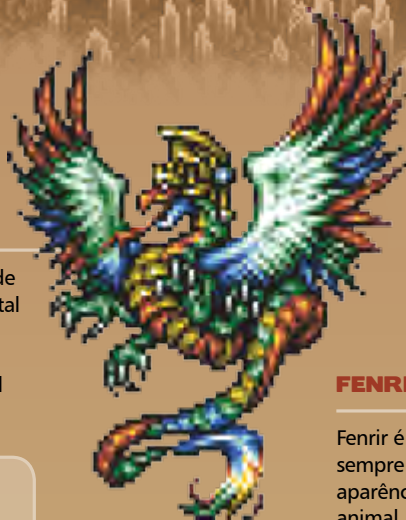
TRITORCH

Tritorch (também chamado de Valigarmanda) é um Esper vital na história de *Final Fantasy VI*. Ele pode ser enfrentado duas vezes, mas só é possível derrotá-lo na segunda luta.

Poderes
Seu ataque Tri-Disaster (ou Tri-Dazer na versão original) causa dano por fogo, gelo e eletricidade.

STARLET

Starlet (conhecida na versão original como Lakshmi) é mostrada como uma bela mulher sobre uma plataforma com o corpo coberto por um lençol.

Poderes
Seu ataque Group Hug (ou Alluring Embrace) restaura HP do grupo.

FENRIR

Fenrir é uma Summon que sempre se manifesta com a aparência de um lobo, como o animal, filho de Loki, que mata Odin na mitologia nórdica. Em *Final Fantasy VI*, Fenrir pode ser adquirido após a derrota de um chefe em Mobliz. Em *Final Fantasy IX*, ele se mostra como o único Summon do jogo com dois ataques distintos. Embora seus poderes sejam diferentes de um jogo para o outro, ambos mostram a lua em suas animações.

Poder: Howling Moon
Em *Final Fantasy VI*, seu ataque Howling Moon causa o status Image no grupo, aumentando sua esquiva. Em *Final Fantasy IX*, Fenrir possui dois ataques, que dependem do item equipado em Eiko, sua evocadora.

CRUSADER

Crusader é a ultima Magicite que o grupo pode adquirir em *Final Fantasy VI*. Três guerreiros aparecem: uma mulher ao fundo, sobre uma plataforma flutuante e vestindo uma armadura dourada, um guerreiro usando uma grande armadura negra próximo aos inimigos e um último cavaleiro que surge em um plano mais perto da câmera. Os três guerreiros juntos usam então o ataque Purifier/Cleasing contra os oponentes.

Poder: Cleansing
O devastador ataque Cleansing (ou Purifier, na versão original) causa dano massivo contra todos na tela, ignorando qualquer defesa. Mas... infelizmente, o ataque atinge ao grupo também e, por ser tão poderoso e indefensável, é quase garantia de Game Over. Essa peculiaridade faz com que Crusader seja a Summon mais poderosa e, ao mesmo tempo, mais inútil do jogo.

RAGNAROK

Ragnarok, nome dado para o fim do mundo na mitologia nórdica, é um Esper em forma de espada. Em *Final Fantasy VI*, o jogador pode optar por recolhê-lo como Magicite ou como uma espada.

Poder: Metamorph
Seu ataque Metamorph (ou Metamorphose, na versão do Game Boy Advance) transforma um inimigo em item.

Poder: Excalibur/Excalipoor/Masamune
Quando surge, Gilgamesh pode utilizar quatro ataques diferentes, cada um relacionado a uma de suas espadas:

Excalibur: causa alto dano não elemental aos inimigos
Masamune: tem o mesmo efeito de Excalibur
Zantetsuken: elimina todos os inimigos
Excalipoor: causa 1 de dano aos inimigos

GILGAMESH (VERSÃO DE GBA)

Gilgamesh é um chefe recorrente de *Final Fantasy* e em raras ocasiões se torna uma Summon. Em *Final Fantasy VI*, ele só é uma invocação na versão para Game Boy Advance. Em *Final Fantasy VIII*, substitui o Guardian Force Odin no último CD.

Ele é mostrado como um guerreiro de múltiplos braços (o número varia, mas fica entre quatro e oito membros), que busca a poderosa espada Excalibur, mas que normalmente acaba com a réplica Excalipoor – e um monte de outras armas, na verdade. Ele também cobre o rosto com uma espécie de capuz vermelho.

Gilgamesh de fato existiu e foi um rei da Suméria, que ganhou contornos de lenda no protagonismo da *Epopeia de Gilgamesh*, poema épico da Mesopotâmia.

CACTUAR (VERSÃO DE GBA)

Cactuar (conhecido por Sabotender no Japão) é um cacto antropomórfico e inimigo recorrente em *Final Fantasy*. Às vezes ele tem um bigodinho. Originalmente ele não era uma Summon de *Final Fantasy VI*, mas foi inserido na versão para Game Boy Advance, em que é necessário derrotar um cacto gigante (chamado de Gigantuar) antes de consegui-lo como Magicite. Em *FFVIII*, é preciso superar o Jumbo Cactuar para obtê-lo como Summon.

Poder: 10.000 Needles
Em ambas as versões, Cactuar pode utilizar o ataque 10.000 Needles, que pode causar até 10 mil de dano a todos os rivais. O dano é não elemental e indefensável, o que o torna uma evocação perfeita para ser utilizada contra os inimigos finais do game.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Ramuh
5. Odin
6. Carbuncle
7. Golem
8. Phoenix
9. Leviathan (GBA)
10. Diablos (GBA)

FINAL FANTASY VII

Summons são apenas seres aprisionados dentro das materias. Em diálogos perdidos no código do jogo, Sephiroth explicaria que os summons eram seres especiais criados pelo planeta na época dos Ancients e que guardaram sua energia em materia com o fim da era do povo antigo.

CHOCO/MOG

A primeira Summon de *FFVII*. Choco/Mog nada mais é que uma Summon que mostra os dois mascotes da série, Chocobo e Mog, atacando os oponentes com uma trombada. Vez ou outra, no lugar do ataque normal, um Chocobo imensamente gordo aparece na tela e cai sobre os inimigos.

Poder: Deathblow/Fat Chocobo
O ataque Deathblow é bastante fraco e causa dano sem elemento aos inimigos, mesmo que a materia tenha vento como elemento. Há uns 7% de chances de o golpe mudar para Fat Chocobo, em que um chocobo enorme cai do céu.

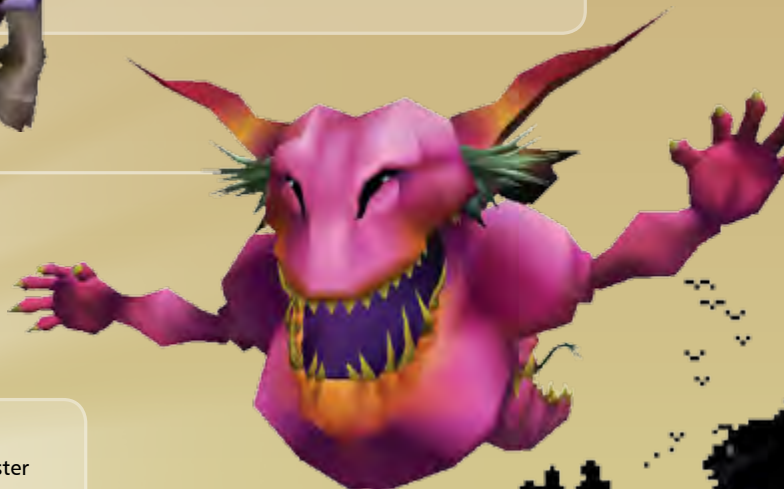
KUJATA

Kujata é um touro enorme com vários chifres e uma crista vermelha em seu lombo. Foi traduzido como Kjata em *FFVII*, mas aparece como Kujata em todas as outras aparições. Na mitologia árabe, Kujata se mantém no corpo de Bahamut.

Poder: Tetra Disaster
Seu poder Tetra-Disaster causa alto dano de eletricidade, gelo e fogo. Caso o inimigo seja imune a algum desses elementos, o ataque inteiro vai falhar.

TYPHOON

A maneira mais fácil de descrever Typhoon seria dizer que ele se assemelha a "uma batata cor-de-rosa com braços e mandíbula, além de outra cabeça em sua parte traseira". Sério. Em sua aparição original em *FFVI*, ele estava constantemente resfriado e espirrava contra o grupo, removendo os personagens da batalha. Virou Summon em *FFVII*. Tifão é o nome do Titã filho de Gaia e Tártaro na mitologia grega.

Poder: Disintegration
Seu ataque Disintegration tem efeito parecido com o Tetra-Disaster de Kujata: causa dano por eletricidade, fogo, gelo e terra, porém ignora defesa. O lado ruim é que não acerta inimigos voadores.

HADES

Hades é mostrado como uma caveira vestindo uma mortalha e trabalhando em frente a um caldeirão. É o capeta! Na mitologia grega, é o deus do mundo dos mortos.

Poder: Black Cauldron
Seu ataque Black Cauldron não apenas causa dano aos inimigos, como também inflige oito status negativos.

KNIGHTS OF THE ROUND

A Summon suprema de *Final Fantasy VII*. Treze cavaleiros medievais surgem e usam armas e poderes elementais diferentes para atacar os inimigos. O cenário se torna uma sucessão de efeitos de luz e cores distintas, o que leva a crer que, em vez dos cavaleiros serem trazidos para o mundo dos heróis, os rivais são levados até onde eles residem e então são atacados. São inspirados na lenda dos Cavaleiros da Távola Redonda.

Poder: Ultimate End
O ataque Ultimate End é o mais poderoso encontrado em *Final Fantasy VII*. Nele, doze cavaleiros atacam os inimigos com elementos e golpes variados, e o ataque é encerrado pelo líder dos guerreiros (supostamente, o Rei Arthur) para um total de quase 130 mil pontos de dano. O ataque ignora defesa e pode matar qualquer inimigo com uma única evocação, exceto os weapons e Safer Sephiroth.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Ramuh
5. Odin
6. Titan
7. Phoenix
8. Leviathan
9. Alexander

FINAL FANTASY VIII

Aqui eles se chamam Guardian Forces, forças independentes que vivem em outros planos de energia e que hoje podem ser controladas e adquirir forma física por meio dos avanços nas pesquisas de magia. Devem estar em "junction" com o usuário para que este receba seus poderes. A pessoa que recebe o Guardian Force pode sofrer perda de memória como efeito colateral, já que a entidade se apoia na mesma área do cérebro que guarda as memórias.

QUEZACOTL

Quezacotl é um enorme pássaro com o poder de trovões e tempestades. Em *Final Fantasy VIII*, ele é o primeiro Summon, já equipado em Squall desde o início. Seu nome deveria ser Quetzalcoatl mesmo, como o deus na forma de serpente dos astecas, porém foi encurtado por ser uma palavra grande demais para o jogo.

Poder: Thunder Storm
Seu ataque Thunder Storm causa dano elétrico nos inimigos.

DIABLOS

Tendo em vista seu nome, não é de espantar que Diablos possua uma aparência demoníaca. Em todas as suas aparições, Diablos é representado com longas asas membranosas de morcego e feições monstruosas, além de uma cauda fina com a ponta similar a uma cabeça de lança.

Originalmente, Diablos não fazia parte dos Magicites de *Final Fantasy VI*, mas na versão de Game Boy Advance ele pode ser adquirido após a derrota de Kaiser Dragon. Porém, sua estreia de verdade foi em *FFVIII*. Neste, Diablos é um chefe opcional que pode ser enfrentado quando se esfrega uma lâmpada mágica adquirida com Headmaster Cid e se torna um Guardian Force do grupo no momento em que é derrotado.

Poder: Dark Messenger
Diablos permanece como um dos poucos Summons que causa dano baseado em Gravity, ou seja, seu ataque remove uma porcentagem do HP de seus inimigos, com o limite de 9999 HP.

BROTHERS

Brothers são uma dupla de minotauros – um grande, chamado Sacred (Sekhmet em *Final Fantasy V*), e um baixinho de nome Minotaur – que guarda o labirinto da Tomb of Unknown King. Está aí uma certa semelhança com a famosa história do ser humanoide com cabeça de touro na mitologia grega.

Poder: Brotherly Love
Os dois jogam uma partida de pedra-papel-tesoura, e depois lançam um ataque do elemento terra em todos os inimigos.

PANDEMONA

Pandemona é uma criatura vagamente humanoide que carrega em suas costas um saco cheio de... vento. Assim como Quezacotl, seu nome foi encurtado, mas apenas nas versões ocidentais – no *FFVIII* japonês, seu nome é Pandemonium.

Poder: Tornado Zone
Pandemona suga o inimigo para dentro do saco e depois o lança para fora, causa alto dano de vento.

Poder: Counter Rockets
Seu poder, Counter Rockets, causa o status Double e Triple em todo o grupo de personagens do jogo.

CERBERUS

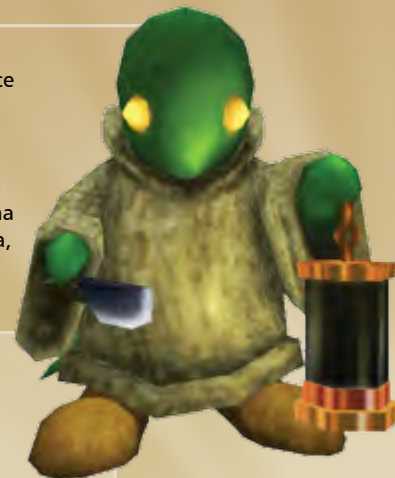
Cerberus é um gigantesco cão de três cabeças, que na mitologia grega guardava a entrada do Reino de Hades e aqui no jogo pode ser enfrentado como um chefe opcional. Uma vez derrotado, ele se torna uma Summon.

DOOMTRAIN

Doomtrain tem a forma de um trem monstruoso composto de ossos e cartilagens. Seu visual sombrio é completado por uma caveira na frente da locomotiva.

Poder: Runaway Train
Seu ataque, Runaway Train, pode causar quase todos os status negativos do jogo, além de provocar dano por poison.

TONBERRY

Tonberry parece uma grande mistura de seres. Ele tem um corpo vagamente humanoide, sua cabeça se assemelha a de uma tartaruga e ele possui uma cauda parecida com a de um peixe. O Tonberry eternamente carrega uma lamparina em uma mão e uma faca na outra. Apesar da aparência inofensiva, o Tonberry é um dos inimigos mais letais de *Final Fantasy*.

Poder: Chef's Knife
Seus ataques Murderous Thrust e Chef's Knife causam dano sem elemento aos inimigos. O ataque penetra a defesa, o que o torna uma Summon bastante eficiente.

MINI MOG

Mini Mog é apenas um pequeno Moogle, uma das criaturas populares da franquia *Final Fantasy*.

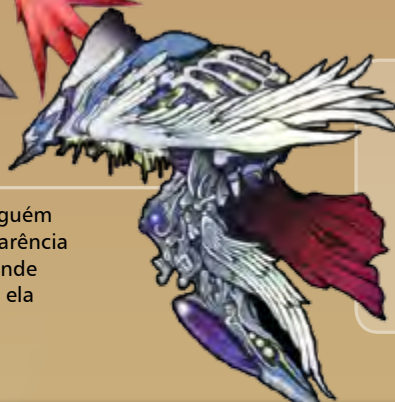
Poder: Moogle Dance
Ao ser invocado (quando um personagem usa o item Mog Amulet, que ensina o comando para chamar Mini Mog), ele restaura HP dos Guardian Forces.

MOOMBA

Moombas, espécie de felino bípede, são criaturas do mundo de *Final Fantasy VIII*. Embora não falem idioma humano, são inteligentes e podem reconhecer pessoas pelo sangue, além de entendê-las. Eles se tornam amigos de Laguna no jogo.

Poder: MoombaMoomba
Utilizando o item Friendship, um moomba aparece e deixa o inimigo com 1 HP. Se o oponente tiver mais que 9.999 HP, o ataque causará 9.999 de dano.

EDEN

Eden é a mais poderosa Summon de *Final Fantasy VIII*. Ninguém sabe ao certo que tipo de criatura ela é, mas seu nome, aparência e o tema recorrente dos “Gardens” (fortalezas flutuantes onde os personagens de *FFVIII* são treinados) indicam que talvez ela possua uma ligação com as instalações.

Poder: Eternal Breath
Eden pode utilizar o ataque Eternal Breath e quebrar o limite de 9.999 de dano. Seu ataque possui uma animação bastante longa e penetra a defesa, além de não ter um elemento.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Odin
5. Gilgamesh
6. Carbuncle
7. Siren
8. Leviathan
9. Alexander
10. Phoenix
11. Cactuar
12. Boko (Chocobo)

FINAL FANTASY IX

Eidolons são criados das memórias acumuladas no cristal do planeta. Lendas e histórias são contadas por tanto tempo e levadas pelas almas que já deixaram a vida, que se transformam em realidade. Normalmente, podem ser conjurados apenas pelos membros da tribo Madain Sari, mas os planos da rainha Brahne envolvem métodos diferentes para isso.

ATOMOS

Em *Final Fantasy IX*, ele aparenta ser um portão sobre uma ilha flutuante.

Poder: G-Force 199
Seu ataque causa dano por Gravity e remove uma porcentagem do HP dos inimigos.

MADEEN

Madeen é representada como um grande ser humanoide com asas membranosas e uma cabeça similar a de um leão. É uma fêmea em *FFIX*, porém foi retratada como o pai de Terra (Maduin) em *FFVI*.

Poder: Terra Homing
Madeen utiliza o ataque Terra Homing, que causa dano extremo por Holy em todos os inimigos.

ARK

Ark é uma das duas Summons mais poderosas de *FFIX* e representa as trevas. Sua forma é a de uma Airship (os veículos voadores) com a carranca no formato de uma cabeça de dragão. Durante a invocação, a Airship se transforma em um ser humanoide de aparência robótica e ataca diversas vezes.

Poder: Eternal Darkness
Ark usa o ataque Eternal Darkness, que causa alto dano. O ataque pode ser bloqueado com proteções sementais, mas, como existem poucos equipamentos que bloqueiem o elemento Shadow, sua eficiência raramente é afetada.

RETORNAM:

1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Ramuh
5. Odin
6. Leviathan
7. Carbuncle
8. Phoenix
9. Titan
10. Fenrir

FINAL FANTASY X

Aeons são as manifestações físicas dos sonhos dos fayth (espíritos que dão força aos summoners que chegam aos templos). O Aeon sempre pega características do fayth aprisionado na estátua do templo.

VALEFOR

Valefor é o primeiro Aeon de Yuna e tem a aparência de um pássaro com características reptilianas.

Poder: Energy Ray / Energy Blast
Valefor é um dos poucos Summons com dois ataques especiais. Energy Ray e Energy Blast têm animações diferentes, mas ambas atingem a todos os inimigos e causam dano sem elemento.

IXION

Fisicamente, Ixion se assemelha muito a um cavalo, ou pode ser associado a um unicórnio, pelo seu chifre na testa. Uma possível explicação para essa relação é que o personagem Íxion na mitologia grega é considerado o pai dos centauros.

Poder: Thor's Hammer
Ixion pode usar o ataque Thor's Hammer, que causa alto dano por eletricidade nos inimigos. Este ataque pode ser neutralizado com as devidas proteções elementais, mas, dados os altos atributos físicos de Ixion, ele pode lutar usando apenas ataques normais.

ANIMA

De todos os Aeons de *Final Fantasy X*, Anima é sem dúvida o mais poderoso e também o único com detalhes específicos sobre sua origem. Anima era a mãe de Seymour Guado, principal vilão da história. A aparência monstruosa de Anima reflete seu sofrimento. A criatura está eternamente acorrentada e seu semblante é de perpétua dor.

Poder: Oblivion
O ataque supremo de Anima é o mais forte de todo o jogo, podendo causar quase um milhão de dano, caso o ataque de Anima seja maximizado e ela possa quebrar o limite de quatro dígitos. O ataque ainda penetra defesa e causa dano sem elemento, o que o torna ideal para enfrentar qualquer inimigo, chefe ou não.

YOJIMBO

Yojimbo é um dos três Aeons opcionais de *Final Fantasy X*. O que diferencia Yojimbo de outras Summons é o fato de que não basta chegar até ele para consegui-lo, Yuna precisa contratá-lo e, dependendo da quantia de dinheiro que oferecer quando o encontrar, sua afinidade com a garota será maior e a possibilidade de usar ataques poderosos aumentará. É preciso pagá-lo todas as vezes que o jogador quiser que ele ataque. Yojimbo atacará de forma diferente de acordo com o valor gasto.

Por coincidência ou não, o filme *Yojimbo* (1961), de Akira Kurosawa, narra a história de um eonin (um samurai sem mestre), que é procurado por dois rivais para ser contratado como guarda-costas ("Yojimbo", em japonês, significa "guarda-costas").

Poder: Zanmato
Na verdade, Yojimbo pode utilizar quatro técnicas distintas:

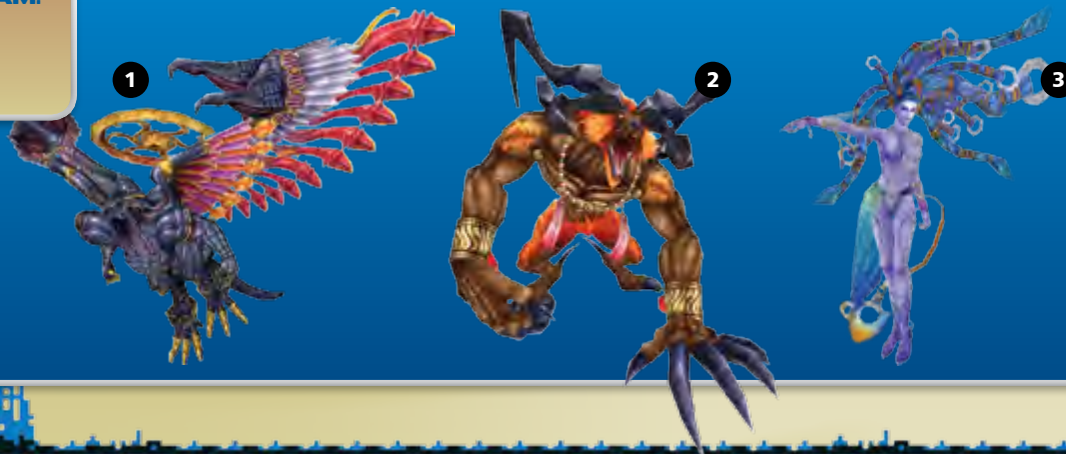
Daigoro: o cão de Yojimbo ataca o inimigo.
Kozuka: o samurai aremessa uma Kunai em um inimigo.
Wakizashi: Yojimbo ataca a todos os inimigos da tela.
Zanmato: o guerreiro elimina todos os adversários, incluindo chefes, Dark Aeons e até mesmo o chefe secreto Penance, em *Final Fantasy X International*.

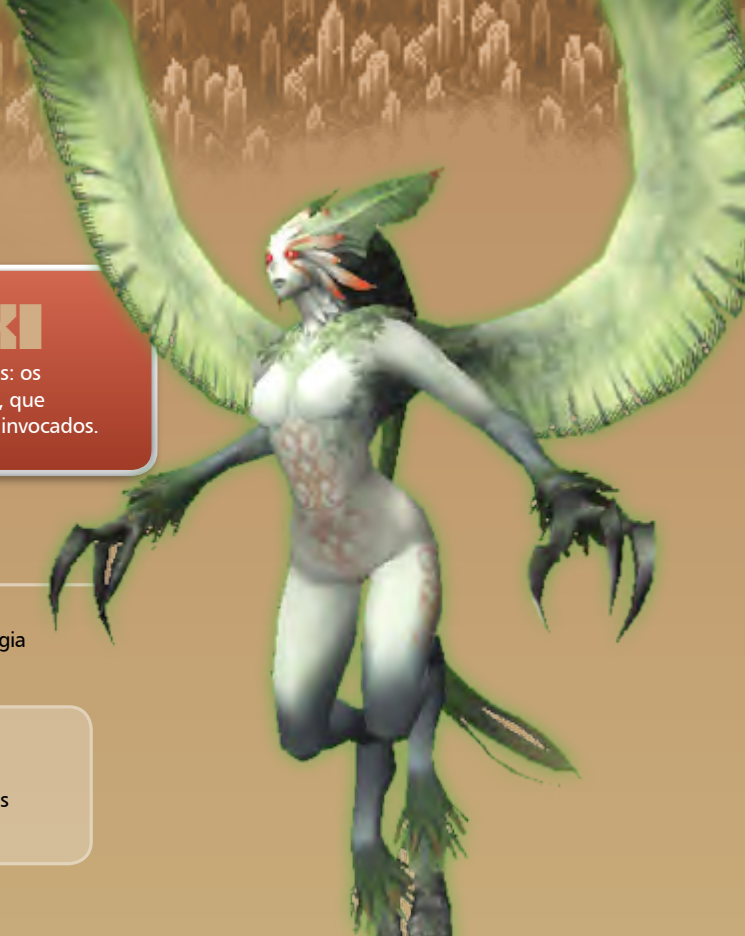
MAGUS SISTERS

Em *Final Fantasy X*, elas são um Aeon extra que podem ser conseguidas após o grupo ter encontrado todos os outros (incluindo Yojimbo e Anima). As três irmãs são Sandy, alta e esguia, Cindy, a mais baixa e gordinha, e Mindy, a caçula.

Elas são muito parecidas com sua versão de *Final Fantasy IV* (em que eram apenas chefes), exceto por usarem armaduras que lembram insetos em *FFX*.

Poder: Delta Attack
O poder máximo das irmãs é o Delta Attack, em que se unem para lançar um devastador poder não elemental contra seus inimigos. Apesar de serem o último Aeon de *Final Fantasy X*, elas são bem menos eficientes que Anima, pois seus ataques são aleatórios.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Ifrit
3. Shiva

FINAL FANTASY XI

Avatar são seres poderosos de Vana'diel, divididos em duas categorias: os celestiais, que apenas estão adormecidos pelo mundo, e os terrestres, que protegem os cristais e precisam ser derrotados antes de poderem ser invocados.

GARUDA

Garuda tem a aparência de uma fêmea com asas e um rosto que, embora apresente traços humanos, assemelha-se muito ao de um pássaro. A mitologia hindu e o budismo compartilham a figura de uma vasta ave homônima.

Poder: Aerial Armor
O principal poder de Garuda é o Aerial Armor, que causa o status Blink no grupo. Garuda também pode curar e em geral beneficiar os heróis com outros status positivos.

RETORNAM:

1. Bahamut
2. Shiva
3. Ifrit
4. Ramuh
5. Odin
6. Carbuncle
7. Leviathan
8. Titan
9. Alexander
10. Diablos
11. Fenrir

FINAL FANTASY XII

Os Espers são seres criados pelos deuses e que se revoltaram contra seus criadores. Como punição, foram aprisionados na terra, em meio à névoa que dá origem à magia no mundo de Ivalice.

BELIAS

O Ifrit do mundo de Ivalice tem quatro braços – dois deles bem maiores que os outros – patas de equino e chifres de carneiro.

Poder: Hellfire
Seu principal ataque, assim como o de Ifrit, é o Hellfire, onde Belias joga uma grande bola de fogo contra os inimigos.

MATEUS

Uma criatura com múltiplos membros e alguns traços de peixe, como uma cauda. A parte mais aparente, no entanto, é a figura feminina ao centro. Ela na verdade é uma deusa usada como escudo para Mateus, que, como o nome indica, é um ser masculino.

Poder: Frostwave
Mateus joga o tridente e uma coluna de água envolve o inimigo antes de congelar, até o gelo começar a se despedaçar aos poucos.

SHEMHAZAI

Parece um centauro rosa, com as patas e tudo. Suas mãos parecem armas de longo alcance.

Poder: Soul Purge
Ao ativar o Soul Purge, Shemhazai aparece no topo de um penhasco, e então pula de lá atirando nos inimigos, causando dano não elemental. É um dos ataques mais fortes de *FFXII*.

HASHMAL

Tem traços bem humanoides, exceto pelas patas e rosto de leão. Carrega duas enormes armas nos braços.

Poder: Gaia's Wrath
Hashmal vai ao centro da Terra, concentra energia e então sobe, acertando os inimigos por baixo.

ADRAMMELECH

Parece um pouco com um dragão alado com certas feições humanoides, porém também possui alguns traços de bode, representando seu signo. Adramelech é o nome de um deus da mitologia assíria que, em suas homenagens, teria crianças sacrificadas.

Poder: Judgement Bolt
Seu poder é o Judgement Bolt, o mesmo ataque elétrico de Ramuh.

FAMFRIT

Tem um rosto muito estranho, que camufla com o resto de seu corpo, com olhos de peixe. Carrega um jarro enorme com correntes.

Poder: Tsunami
Tsunami, como você deve imaginar, é um golpe de água. Famfrit guarda água de uma tempestade em sua ânfora e a derrama, causando várias ondas a acertar os inimigos.

ZEROMUS

Além de ser o último chefe de *Final Fantasy IV*, tem uma pinça de caranguejo como um dos braços e uma cabeça pequena.

Poder: Big Bang
Big Bang é o ataque que pode causar mais dano em *FFXII*, dependendo do HP total e atual de Zeromus. É baseado em Gravity.

EXODUS/EX-DEATH

Exodus é um ancião estranho que fica em cima de uma rocha com uma balança, representando o signo de Libra.

Poder: Meteor
As duas pedras da balança vão ao céu e abrem as nuvens para chegada de um meteoro gigantesco que esmaga todos os inimigos.

ZALERA

Parece uma caveira alada, com sua asa esquerda bem menor que a direita. Talvez porque a direita tenha uma bruxa inteira embutida junto de seu braço.

Poder: Condemnation
Adrammelech inicia seu ataque quando a bruxa acorda e grita, invocando almas do céu, que Zalera direciona ao inimigo. O ataque mata instantaneamente qualquer oponente com menos de 9.999 HP.

CHAOS

Tem a cabeça e chifres de um touro, com o resto do corpo sendo mais humanoide. Quatro espadas pendem à sua volta.

Poder: Tornado
Tornado faz com que Chaos finque as quatro espadas no chão e delas nasce um tornado enorme que engole os inimigos.

CÚCHULAINN

É uma criatura obesa com pernas curtas e uma arma pontiaguda varando sua cabeça de cima para baixo. Sempre está com um largo sorriso. Cúchulainn é o nome de um herói do folclore irlandês cuja aparência é atlética, totalmente diferente do Esper.

Poder: Blight
Ao usar Blight, Cúchulainn pula e então revela o enorme ferrão que guarda dentro de si. O ferrão sai pelas costas e finca o chão, depositando veneno em toda a área e causando dano por Poison.

ULTIMA

Uma mulher com asas douradas e um longo vestido, sobre uma estrutura dourada que na verdade é um canhão.

Poder: Eschaton
Eschaton é um ataque com seu canhão carregado – e por algum motivo ela precisa subir muito alto para soltar isso.

ZODIARK

É uma serpente envolta por asas e uma estrutura muito maior que ela. Representa a constelação de serpentarius.

Poder: Final Eclipse
O grande ataque de Zodiark é o golpe mais poderoso de *FFXII* sem precisar de condições especiais.
O Esper nasce de um ovo, absorve toda a energia de um eclipse, vai para o espaço e solta o poder concentrado em direção à Terra.

FINAL FANTASY XIII

Os Eidolons existem para ajudar os l'Cie, mas apenas se apresentam pela primeira vez nos momentos de maior necessidade, para que os escolhidos continuem o caminho para completar seus focus (a missão dada pelos fal'Cie).

BRYNHILDR

Tem a aparência de um cavaleiro que usa uma besta como arma, bem diferente da Brunilda da mitologia nórdica, que é uma Valquíria, deidades que servem Odin. No jogo, em seu Gestalt mode, Brynhildr se transforma em um carro.

Poder:
Múspell Flame
Seu grande poder é o Múspell Flame, que envolve os inimigos num círculo de fogo durante seu Gestalt Mode.

HECATONCHEIR

Tem jeito de robô, assim como os outros Summons de *FFXIII*, com muitas garras. Em seu modo Gestalt, as garras se unem para criar duas armas enormes que servem como canhões ou miniguns. Seu nome parece uma variação dos Hecatônquiros, gigantes grotescos da mitologia grega que possuem 100 mãos.

Poder: Gaian Salvo
Hecatoncheir enterra suas garras e atira por baixo da terra, causando um dano enorme aos inimigos.

RETORNAM:
1. Bahamut
2. Shiva (sisters)
3. Odin
4. Alexander

Editora Europa

A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil

Revista Playstation

De: R$ 9,90 Por: R$ 8,00*

Edição 173

Edição 172

Edição 171

Edição 170

Revista XBOX 360

De: R$ 11,00 Por: R$ 9,00*

Edição 78

Edição 77

Edição 76

Edição 75

Revista OLD!GAMER

De: R$ 14,90 Por: R$ 12,00*

Edição 13

Edição 12

Edição 11

Edição 10

Compre pelo **(11) 3038-5050** (SP), **0800 8888 508**

Revista Mundo dos Super-Heróis

De: R$ 14,90 Por: R$ 12,00*

Edição 41

Edição 40

Edição 39

Edição 38

Livros e Guias

Vampiros na Cultura Pop
148 páginas
R$ 39,90*

Super-Heróis no Cinema e nos Longas-metragens da TV
148 páginas
R$ 39,90*

Guias Oficiais

Guias Oficial Diablo III
448 páginas
R$ 59,90*

Em Português

Em Português

GRÁTIS
2 PÔSTERES
60 cm x 90 cm

World of Warcraft: Cataclysm
496 páginas
+
Mists of Pandaria
400 páginas
R$ 59,90*

(demais localidades) ou pelo site **www.europanet.com.br**

* Promoção válida até 15/06/2013. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europanet.com.br

BEYOND OASIS

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Ancient
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Nintendo Wii (Virtual Console) e PC (Steam)

Yuzo Koshiro, o compositor da trilha de Streets of Rage, leva a pancadaria ao mundo dos RPGs

Por Orakio "O Gagá" Rob

O que aconteceria se *Streets of Rage* fosse lançado hoje? Talvez tivéssemos um mundo aberto, onde você não só trocaria tapas e engataria combos nos inimigos, como também exploraria os arredores cumprindo missões. Mas... e se nós dissermos que esse jogo já existe, e que foi lançado em 1994, no finzinho da vida do Mega Drive?

Ok, estamos trapaceando aqui... o jogo sobre o qual vamos falar hoje não se passa nas ruas sujas de Nova York nem permite que você espanque destruidores de telefones públicos. Mas, se você trocar a cidade por uma belíssima ilha e os punks desordeiros por ogros e cavaleiros negros, é exatamente isso o que vai encontrar em *Beyond Oasis*: uma inusitada cruza de *Streets of Rage* e *The Legend of Zelda*.

Embora conte com uma boa leva de RPGs de qualidade, como *Phantasy Star*, *Shining Force* e *Landstalker*, o Mega Drive não é o primeiro console de 16-bit que vem à mente quando falamos no gênero. *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Chrono Trigger* e outros clássicos fazem do Super Nintendo o destino preferencial dos amantes do RPGs.

Foi pensando em uma solução para

As caixas de *Ragnacenty* e *The Story of Thor*, ambas com o selo dourado do Mega Role-Play Project

A caixa americana diz que *Beyond Oasis* é "o maior jogo de aventura já lançado para o Mega Drive". Não vamos exagerar, né? Ao lado, a capa da versão europeia, que manteve o título fiel à versão japonesa

esse problema que a Sega japonesa criou o "Mega Role-Play Project". Tratava-se de uma iniciativa que tinha como objetivo transformar o Mega Drive em uma referência em RPGs. De junho de 1994 a março de 1995, sete jogos do gênero foram lançados sob essa bandeira: *Ragnacenty* (*Cruzader of Centy* nos EUA, *Soleil* na Europa), *Shining Force CD* (para o Sega CD), *Dragon Slayer: Eiyuu Densetsu I* e *II* (ambos apenas no Japão), *After Armageddon Gaiden* (também apenas no Japão, para o Mega CD), *Beyond Oasis* (*The Story of Thor* no Japão e na Europa) e *Surging Aura* (Mega Drive, só no Japão). Todos eles traziam o selo dourado do Mega Role-Play Project estampado na embalagem.

Parece que o cachorro não gosta muito do príncipe...

Não é difícil entender a lógica da Sega ao escolher quais desses jogos seriam localizados para o Ocidente: *Shining Force* já tinha tradição do nosso lado do planeta; *Crusader of Centy* é basicamente a resposta da Sega a *Zelda*, com foco nos jogadores mais novos; e *Beyond Oasis*... bom, a verdade é que a Sega não tinha nenhum motivo para não trazer o jogo para o Ocidente – pelo contrário!

PAULADAS MEDIEVAIS

Produzido por ninguém menos que o compositor Yuzo Koshiro, mestre da game music (veja quadro "A trilha sonora da aventura"), *Beyond Oasis* é uma coisa linda de ver. Com sprites grandes, coloridos e cheios de personalidade, somados a combos de golpes e ação intensa do início ao fim, o jogo é a cara do público norte-americano, chegado a um bom beat 'em up.

O trabalho ficou por conta da Ancient, estúdio de desenvolvimento do próprio Koshiro. Ele contou ainda com a ajuda da irmã, Ayano Koshiro, responsável pela arte e pela criação dos personagens. Ao lado de uma pequena e talentosa equipe, eles criaram aquele que talvez seja o melhor RPG de ação do Mega Drive.

A história em si é bem simples para um RPG. Como mostra a bela introdução, animada com inteligência no modesto hardware do Mega Drive, o príncipe Ali encontrou um bracelete dourado que abriga um espírito antigo, cujo rival, o espírito do bracelete de prata, quer reviver o terrível Agito e dominar o mundo. O problema sobrou para Ali, é claro.

A trama não vai muito além disso e nem precisa: o foco está claramente na ação, que envolve trocar chutes e espadadas com os inimigos, saltar sobre plataformas móveis flutuantes e empurrar pedras sobre botões para solucionar puzzles. Se a ideia parece batida para você, é porque de fato é;

Demonstração mandando o jogador apertar start? Isso é um RPG de Mega Drive ou um beat 'em up de arcade?

A praia é o tipo de ambientação que cai bem em qualquer RPG

o que diferencia *Beyond Oasis* é o excelente equilíbrio de todos esses elementos e a ênfase dada às mecânicas de combate.

Assim como os heróis de *Streets of Rage*, Ali pode chutar, dar voadoras e atacar os inimigos com suas armas. Mais do que isso, ele pode engatar rápidas sequências de chutes, correr na direção do adversário e desferir um letal corte horizontal com a adaga, ou ainda dar um salto mortal enquanto sua lâmina afiada dilacera os inimigos em um corte vertical. Esse último movimento é capaz de abater também os inimigos que vêm pelo ar, como os morcegos, e aqueles que rastejam pelo chão, como as serpentes. Já mencionamos o giro de 360º que acerta todos que estiverem ao redor do personagem?

Todos esses golpes são realizados com sequências especiais do direcional, como mostra o quadro na página 44. Enquanto alguns movimentos são idênticos aos de *Streets of Rage*, como a corrida com corte horizontal, outros lembram mais *Street Fighter II* (o giro de 360º, realizado como o pilão de Zangief). Os comandos são bastante precisos; nem sempre é fácil conseguir tempo para realizar as sequências especiais no calor da batalha, mas o sistema reconhece admiravelmente bem os movimentos do dedão sobre o direcional.

A dinâmica do combate é bastante semelhante à de *Streets of Rage*. Os inimigos são espertos e podem cercar Ali facilmente. Alguns deles mostram um comportamento diferente de acordo com a distância a que se encontram do herói, podendo disparar flechas, lançar bombas ou correr para cima de Ali com uma lança em riste, ou apelar para socos, espadas e até

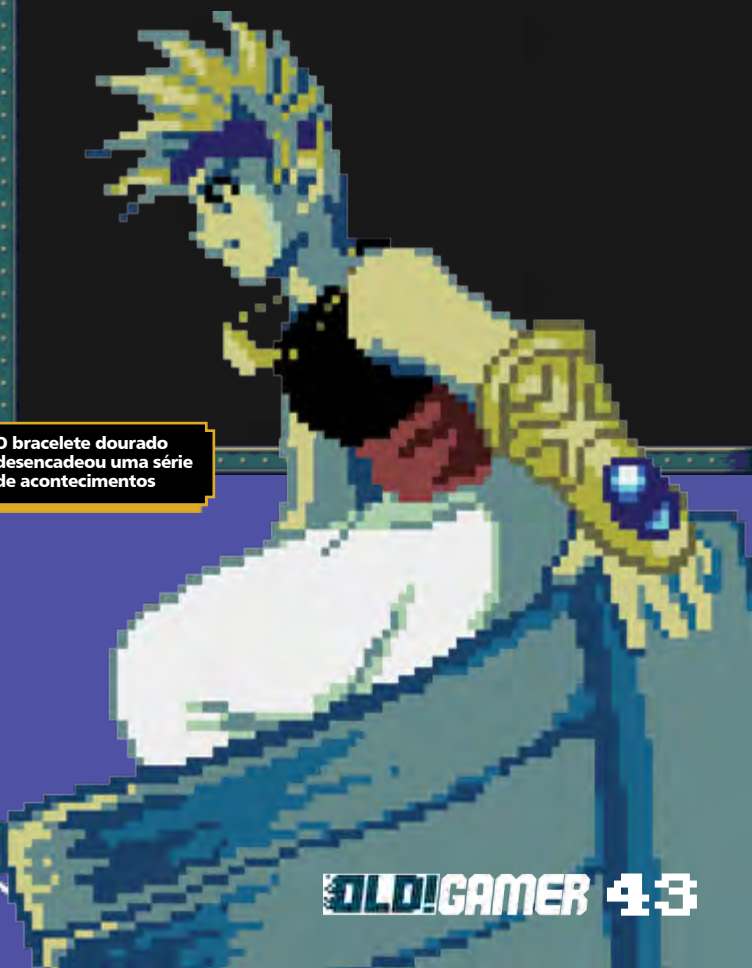
A família real se reúne para discutir os passos de Ali

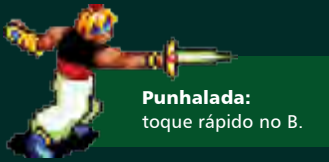
ALÉM DO OÁSIS

Beyond Oasis chegou tão tarde ao Mega Drive que poderia perfeitamente ter sido lançado... para o Saturn. Mas tudo bem, porque em 1996 chegou ao console a continuação *The Legend of Oasis* – chamada de *The Story of Thor 2* na Europa e de *Thor Seirei Ou Kiden* (algo como *"Thor: Chronicles of the Elemental King"*) no Japão.

The Legend of Oasis não traz muitas novidades nessa sequência. O que a equipe fez foi pegar o que funcionou no primeiro jogo e dobrar a oferta: os bonecos são maiores (em estilo bem arcade), há mais espíritos (são seis agora em vez de quatro) e os labirintos são bem mais complexos. Aliás, a complexidade talvez seja a maior diferença aqui. O jogo ainda tem seu jeitão de beat 'em up, mas o herói Leon não tem tantos combos quanto Ali, e você vai ter de quebrar bem mais a cabeça para atravessar os labirintos. Eles são grandes e intrincados, exigindo algumas idas e vindas até que você entenda o que tem de fazer.

Quem gostou do primeiro jogo certamente vai apreciar o segundo, mas talvez não tanto. O primeiro tinha jogabilidade mais equilibrada, e em vários pontos os gráficos confundem um pouco a noção de profundidade dos ambientes. Os combates também não são tão empolgantes. É difícil apontar uma causa específica para a inferioridade de *The Legend of Oasis*; ele erra em pequenas coisas e ainda é um grande jogo, só não atinge o ponto ideal de seu antecessor.

O bracelete dourado desencadeou uma série de acontecimentos

CHUTES E ESPADADAS

A arma básica de Ali é a adaga. Ela pode não ser tão poderosa quanto a espada, mas sua versatilidade é assombrosa! Confira a ampla variedade de golpes que o príncipe pode desferir apenas com essa arma.

Punhalada: toque rápido no B.

Corte: segure brevemente B e solte.

Sequência de chutes: "metralhe" o botão B.

Voadora: pule com C e aperte B no ar.

Ataque giratório: segure B, faça um 360º e solte B. Ótimo quando você está cercado.

Ataque de virada: segure B, aperte frente, trás, frente e solte B.

Corrida com corte: frente duas vezes para correr e então B.

Corrida com punhalada: frente três vezes e B.

Viradas rápidas: faça um 360º e continue com trás, frente e B três vezes. Esse é só para os ninjas :)

E ainda...

Combo da espada: uma sequência secreta excelente que só funciona com a espada! Faça um 360º e continue com trás, frente e B para acertar cinco espadadas no inimigo!

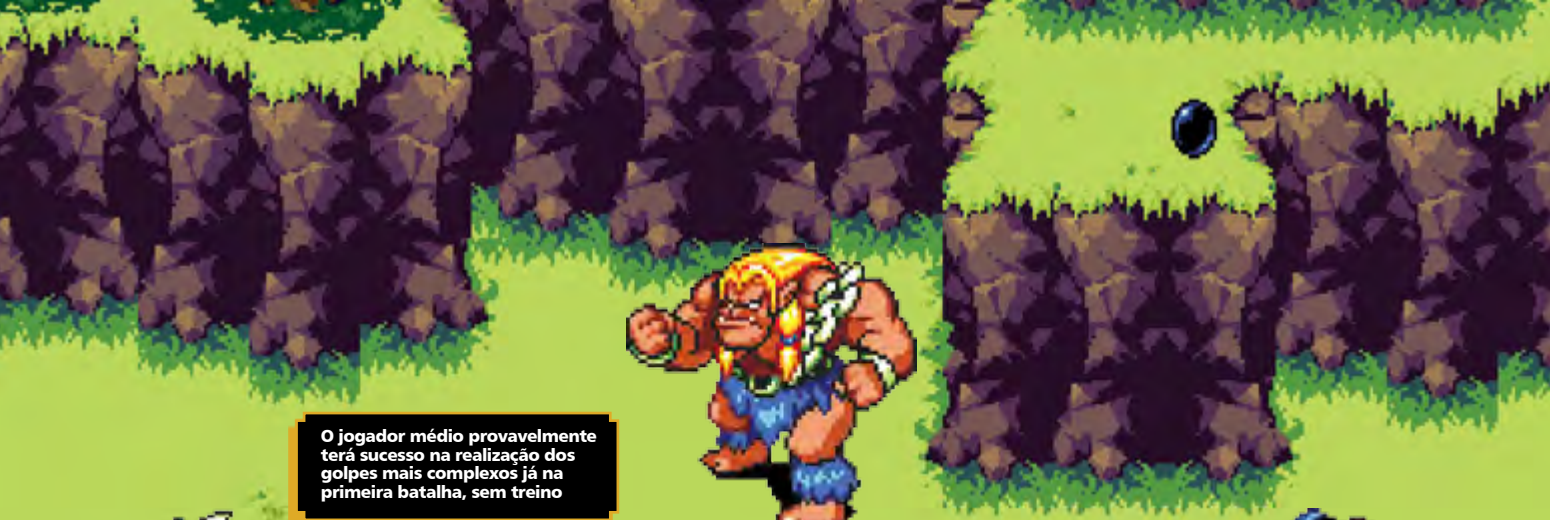
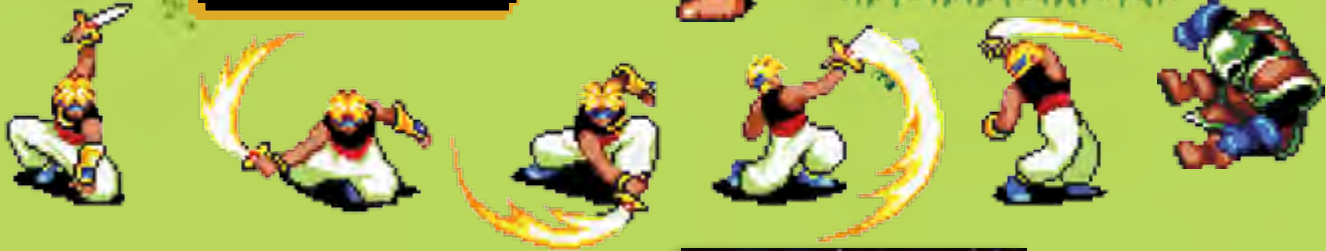
Dytto, o espírito da água, é sua primeira aliada

agarrões à curta distância. Não adianta só usar o ataque giratório para limpar a tela, porque sempre há alguém disparando flechas à distância, ou morcegos e cobras que só podem ser atingidos com ataques aéreos ou rasteiros. O repertório de golpes é amplo, e você vai ter de usar toda a variedade de movimentos disponíveis. Para complicar, não é raro ter de lutar em meio aos perigos do cenário, desviando de jatos de fogo ou evitando uma chuva de pedregulhos.

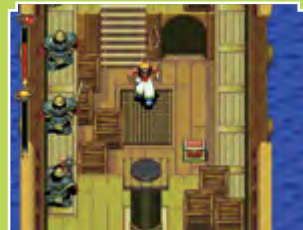
As semelhanças com o clássico beat 'em up da Sega não param por aí. Os inimigos derrotados não explodem ou desaparecem instantaneamente; todos têm uma animação de queda. Mais do que isso, há um amplo repertório de "urros da morte", e você vai notar que inimigos de um mesmo tipo contam com um repertório de pelo menos meia dúzia de gritos diferentes ao serem derrotados. Ao que tudo indica, Koshiro foi buscar inspiração para esses efeitos sonoros no passado – o sound test oculto de *Beyond Oasis* inclui vários gritos e efeitos extraídos diretamente de *Streets of Rage*, sem qualquer alteração! Para coroar o festival de referências, um dos itens que restaura as forças do jogador é justamente uma maçã, também presente em *SOR*, e o efeito sonoro emitido ao coletá-la é o mesmo.

Ainda não está convencido do parentesco entre os dois jogos? Então nem vamos perder nosso tempo contando que Ayano Koshiro (arte) e Kataru Uchimura (game design) também trabalharam com Yuzo Koshiro nas mesmíssimas funções em *Streets of Rage 2*.

Mas brigar não é tudo, e o jogador vai precisar de muita paciência e precisão para acertar seus saltos. Não faltam sessões de plataforma no jogo, incluindo algumas mais complicadas. É comum ter de emendar uma sequência de saltos por várias plataformas móveis enquanto magos disparam feitiços para derrubá-lo. Em outros momentos,

Zumbis brotam do chão ao melhor estilo *Thriller*

O jogador médio provavelmente terá sucesso na realização dos golpes mais complexos já na primeira batalha, sem treino

O entrosamento do protagonista Ali com o espírito Efreet em combate é um dos pontos altos de *Beyond Oasis*

você deve dosar corridinhas (dois toques no direcional) e saltos para avançar sobre perigosos abismos ou evitar ser arrastado pela força da água que divide trilhas estreitas nos labirintos. A movimentação pelo cenário é tão rápida e intensa que a barra de energia na lateral até muda de lado quando Ali se aproxima da extremidade da tela para não atrapalhar.

Com um foco tão grande na ação, os elementos de RPG assumem um papel mais secundário. À parte da exploração e dos puzzles, que se misturam com a ação, o mais próximo que o jogo chega de um sistema de experiência e níveis é a coleta de corações para aumentar a energia e o poder do ataque. Esses corações surgem de forma quase aleatória quando alguns inimigos são derrotados (há uma lógica razoavelmente complexa ditando sua aparição nos momentos em que o jogador está apanhando), e a tela de status indica apenas os pontos de energia e magia, além do valor de "rank" (que seria o nível do personagem).

Opa, os seguranças do navio estão chegando!

A TRILHA SONORA DA AVENTURA

Que Yuzo Koshiro é um dos maiores nomes da game music, ninguém discute. O compositor marcou época com as trilhas sonoras inesquecíveis de *The Revenge of Shinobi*, *Streets of Rage* (Mega Drive) e *ActRaiser* (Super Nintendo). Possui participação também em *Shenmue* (Dreamcast) e *Kid Icarus: Uprising* (Nintendo 3DS) e compôs as trilhas de *7th Dragon 2020* (PSP) e *Etrian Odyssey IV* (Nintendo 3DS).

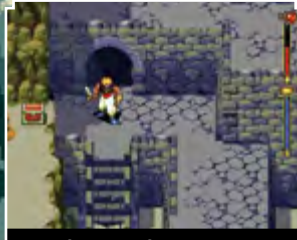
Em sua carreira, não teve medo de ousar e foi das batidas clubber ao som das orquestras. Na maioria das vezes, conquista o consenso de público e crítica e é elogiado por seu trabalho. Porém, em *Beyond Oasis*, suas composições dividem opiniões.

O próprio Koshiro se diz muito satisfeito com o resultado, afirmando que *Beyond Oasis* foi um de seus trabalhos mais experimentais. Ele brincou com atonalidade e politonalidade, conceitos musicais que por si só já são muito polêmicos. Há quem diga, por exemplo, que a atonalidade não existe, e a conversa sobre politonalidade passa pelo trabalho do russo Igor Stravinski e suscita uma discussão tão complexa que é melhor deixarmos para uma próxima oportunidade.

O que importa é que todo esse experimentalismo, associado à busca por um som mais orquestrado que não é muito favorecido pelo hardware do Mega Drive, resultou em um trabalho controverso. A maioria dos críticos não descreve o produto final como ruim, mas sim como estranho, atípico e distante do máximo que o Mega Drive poderia oferecer.

Em contrapartida, há temas muito bonitos e impactantes, e Chris Greening, do conceituado site Square Enix Music Online, defende que a trilha é uma das mais revolucionárias da história dos videogames. Quem quiser entrar nesse debate, mas não quiser jogar o jogo de ponta a ponta, pode procurar pela coletânea *Yuzo Koshiro Best Collection vol.1*, que traz três CDs com as trilhas de *ActRaiser*, *Misty Blue* e *Beyond Oasis*.

Não feliz com a bola de espinhos, ele ainda veste uma armadura

Em um "momento *Streets of Rage*", Ali luta contra dois inimigos em meio a jatos de fogo, enquanto o vento o empurra para trás

Esta fortaleza foi praticamente esculpida dentro da montanha

ESPÍRITOS BONS DE BRIGA

Ainda nos momentos iniciais do jogo, Ali se aventura por um santuário e encontra a primeira aliada: Dytto, o espírito da água.

Dytto é parte de um grupo de quatro espíritos, que inclui Efreet (fogo), Bow (planta) e Shade (sombra). Se a barra de magia não estiver vazia, o jogador pode invocar esses espíritos disparando uma esfera de luz de seu bracelete sobre a água, o fogo, uma planta ou um espelho. Os "pontos de invocação" são mais abrangentes do que podem parecer, o que torna tudo ainda mais interessante: Dytto, por exemplo, pode ser invocada não só em rios como também por meio de uma simples goteira, e até a pequena chama originada pela explosão de uma bomba inimiga pode ser usada pelos jogadores mais rápidos no gatilho para invocar Efreet. Quem usar a cabeça logo vai deduzir que Shade, o espírito da sombra, pode ser invocado a partir da armadura dos cavaleiros negros que você enfrenta. *Beyond Oasis* não cansa de oferecer oportunidades para que você use a cabeça e está sempre disposto a recompensá-lo por isso.

Só é possível invocar um espírito por vez. Cada um deles pode realizar alguns movimentos especiais, disparados pelo próprio jogador. Bow, o espírito das plantas, pode morder inimigos com um toque do botão A, enquanto Dytto pode restaurar as energias de Ali, paralisar um inimigo ou atacar grupos inteiros transformando-se em um tornado. Porém, o mais interessante é que os espíritos também se movimentam por conta própria: Efreet é um ótimo parceiro, socando ferozmente seus rivais por livre e espontânea vontade, e Shade absorve os golpes destinados ao herói. Com a abundância de itens para restaurar a energia mágica e a recarga automática quando Ali está sob a luz do sol, o jogador pode abusar dos espíritos e se

A caminhada até a fortaleza no topo da montanha não é fácil

divertir um bocado. Às vezes, a sensação que se tem é a de estar jogando um beat 'em up com um amigo no segundo controle.

Os espíritos também são úteis para resolver puzzles. Dytto pode usar suas bolhas para apagar o fogo que impede a travessia, enquanto Bow pode arrebentar portas, Efreet pode acender tochas e Shade pode se esticar para agarrar-se à outra extremidade de um abismo, carregando junto o príncipe Ali. Nos labirintos mais avançados, você terá de combinar todos esses poderes para abrir caminho.

Isso tudo já bastaria para compor um sistema bem detalhado e digno de elogios, mas a atenção aos detalhes atinge níveis ainda maiores. Derrote um inimigo usando um ataque de fogo de Efreet (ou uma flecha flamejante) e seu rival pode se transformar em um suculento e fumegante pedaço de carne, restaurando boa parte de sua energia; use os ataques à base

SESSÃO ESPÍRITA

DYTTO

Encontrada em um santuário logo no início do jogo, Dytto é o primeiro dos espíritos a unir-se a Ali. Versátil, o espírito da água é bastante útil tanto na defesa quanto no ataque. Seu poder de cura faz dela a escolha preferencial em muitas ocasiões. Para invocar Dytto, dispare a esfera de luz contra qualquer ocorrência de água: rios, cachoeiras, goteiras e até mesmo slimes – afinal, esses monstros gelatinosos estão cheios de água em sua composição.

Movimentos:
Magic Bubble: aperte A para lançar uma bolha que paralisa o inimigo.
Healing: aperte A rapidamente duas vezes para que Dytto restaure a energia de Ali.
Magic Storm: segure A por alguns instantes e solte para ver Dytto rodopiar pela tela como um furacão, atingindo vários inimigos.

EFREET

O senhor do fogo, Efreet, é o fortão dentre os espíritos. Nove entre dez jogadores gostam de tê-lo por perto sempre que possível, graças à sua disposição em dar cascudos nos inimigos sem que você dê qualquer ordem. Mas tome cuidado, porque você pode se machucar se tocar nos inimigos que ele incendeia! Para invocar Efreet, dispare a esfera de luz sobre fogueiras, tochas e outras chamas que encontrar. Uma estratégia interessante quando não houver fogo por perto é lançar uma flecha de fogo ou uma bomba e aproveitar a breve chama deixada por essas armas.

Movimentos:
Flame Breath: aperte A para soprar fogo sobre os inimigos.
Fireball Attack: aperte A rapidamente duas vezes para que Efreet se desloque como uma bola de fogo na direção que você indicar.
Melt Bomber: segure A por alguns instantes e solte para gerar uma explosão capaz de atingir vários inimigos.

SHADE

O espírito da sombra não oferece muito em termos de ataques, mas é o maior especialista em tirar Ali de roubadas. Quando invocado, ele cobre o corpo do herói e absorve o dano dos golpes! Para invocar Shade, mire uma bela esfera de luz nos espelhos e cristais de gelo. Também dá para usar cavaleiros negros e o mestre de Ali como pontos de invocação deste espírito.

Movimentos:
Dark Claw: quando houver um poste do outro lado de um abismo, aperte A para que Shade estique o corpo e agarre-se ao poste, levando Ali para o outro lado.
Doppleganger: segure A por alguns instantes e solte para que Shade leve Ali ao plano astral, onde pode enxergar portais escondidos no cenário.

BOW

O espírito das plantas é o último aliado que nosso herói encontra, e ele não faz muita falta... seus ataques são esporádicos e não dá para confiar muito. Sua movimentação é complicada. Bom, ao menos ele é um bocado simpático, e é bem legal quando ele consegue engolir uma bomba! Sua principal função no jogo é destruir algumas portas trancadas com seus dentes ferozes. Para invocar Bow, lance a esfera de luz sobre uma planta. Não tem planta por perto? Se você tiver uma alface em seu inventário, largue-o no chão, lance a esfera sobre ela para invocar Bow e pegue a alface de volta!

Movimentos:
Bite Attack: aperte A para dar uma dolorosa mordida em um inimigo.
Poison Pollen: segure A por alguns instantes e solte para gerar uma explosão de pólen que deixa tudo em câmera lenta... inclusive você!
Move Underground: aperte A rapidamente duas vezes para que Bow venha por baixo da terra para perto de você.

Uma legião de inimigos preparada para não deixar Ali respirar

Shade lançando-se contra o outro lado para carregar Ali em segurança nas costas

de água de Dytto para retardar a explosão de bombas, ou o fogo de Efreet para acelerá-las; são tantos detalhes minuciosos trabalhando em prol de um todo que há boas chances de o jogador terminar a aventura sem notar que há tanta coisa acontecendo "nos bastidores".

Já deve estar bem evidente como os espíritos são úteis, mas seu papel vai além das questões pragmáticas. Com uma arte caprichada e expressões muito características, eles realmente atuam como os companheiros de jornada típicos de RPGs. Eles dialogam com Ali quando ele os encontra, e, ao fim da aventura, expressam como se sentiram honrados em lutar ao seu lado.

AS ARMADILHAS DO DESERTO

Tanta ação e tanta magia de nada valeriam se a ilha de *Oasis* fosse um lugar estéril e pouco interessante. Felizmente a Ancient caprichou na ambientação, buscando referências nas ricas e prolíficas literaturas árabe e persa.

Beyond Oasis já começa nos apresentando ao herói Ali, que tem nome, joias e vestimentas típicas das *Mil e uma noites*. O brilho do tesouro que ele encontra na abertura, o tom louro de seus cabelos e a face envolta em fogo que dialoga com ele reforçam a ideia de que esta é uma aventura no deserto, vivida sobre a areia quente, aos cuidados de um sol dourado e escaldante. Juntos, ouro, sol e areia compõem a hipnotizante ambientação do jogo.

O sol parece mesmo um tema central em *Beyond Oasis*: é apenas quando exposto à luz dele que o bracelete dourado recupera espontaneamente seus pontos de magia. E dizemos isso não no sentido figurado, para enfeitar as coisas, mas sim no literal: mesmo fora dos labirintos, a energia mágica não é restaurada na cena em que chove, por exemplo, porque as nuvens impedem os raios do sol de atingirem Ali. Some a isso o fato de que dois tesouros especiais de recuperação gradual de HP e SP obtidos ao longo do jogo têm sol no nome (Sunburst Pendant e Sun's Charm) e fica difícil argumentar que tamanha atenção aos detalhes tenha sido mera coincidência. Mesmo hoje em dia, muitos jogos capricham na ambientação, mas deixam escapar esses pequenos detalhes.

Que maneira animadora de começar um labirinto, hein?

Ali vai ter de alternar golpes rasteiros e aéreos para dar conta de cobras e morcegos nas florestas

O sol brilha sobre um mundo cheio de vida, que ainda oferece muitas outras paisagens além do deserto. Há florestas, pântanos e montanhas a serem explorados, e você não muda subitamente de um ambiente para o outro; dá para perceber os primeiros sinais do deserto perto da saída da floresta e a grama sumindo aos poucos conforme você vai adentrando as áreas rochosas. O mar avança e recua no litoral, e Ali pode andar sobre a água rasa, causando uma pequena perturbação nela. Pássaros voam pelo cenário, e um cachorro na vila late sempre que Ali para a seu lado. Peixes eventualmente saltam da água e caem na areia; se Ali usar o corpo para mantê-los em terra por tempo suficiente, eles morrem e entram para seu inventário, podendo ser usados para recuperar a energia.

A influência das *Mil e uma noites* se mantém nas muitas armadilhas encontradas em cavernas, templos e até mesmo em uma fortaleza construída dentro de uma montanha. Pedras rolam atrás de Ali, uma súbita torrente tenta arrastá-lo por um corredor, lanças nas paredes investem sobre aventureiros incautos e bastam alguns segundos para que uma sala vazia com um inocente baú no meio se transforme em uma cilada letal. Em uma tela particularmente cruel, cobras se espalham pelo chão em meio a estruturas móveis repletas de espinhos. Os fãs de *Prince of*

Os zumbis sempre brotam do solo em grandes quantidades

O ARSENAL DO PRÍNCIPE

A princípio, a única arma que Ali pode usar livremente é a adaga. Todas as outras têm uso limitado, mas algumas contam com variações infinitas muito bem escondidas... vamos dar uma olhada no arsenal de Ali.

Adaga: A arma inicial pode não parecer grande coisa, mas ela é versátil e permite realizar vários golpes e combos diferentes. O melhor de tudo é que ela é de uso infinito.

Espadas: contam apenas com um combo e têm uso limitado, mas são mais fortes que a adaga. Estão disponíveis em quatro variações:

Sword: a espada normal. Pode ajudar contra inimigos mais fortes.

Broad Sword: mais forte que a espada normal.

Death Sword: ótima contra chefes, guarde para eles!

Omega Sword: põe fogo no inimigo, mas é mais difícil de achar. Há uma versão infinita, mas dá trabalho para conseguir... serve também para acender tochas e fogueiras.

Arcos: eles podem parecer lentos e inúteis a princípio, mas o truque está em saber a hora certa de usá-los. Eles são ótimos contra cobras e para atingir à distância inimigos que ainda não o viram, concluindo o serviço no mano a mano depois. Quando você aprender a usar a troca rápida de armas (ver quadro de dicas), vai passar o jogo inteiro alternando entre a adaga e o arco na maior felicidade.

Bow: o arco comum é uma boa pedida para enfraquecer os inimigos antes do combate corpo a corpo.

Fire Bow: este é uma beleza, pois taca fogo no inimigo e você pode usar a chama para invocar Efreet quando quiser. É muito útil porque dá para conseguir bem cedo a versão infinita na pista de corrida de Efreet (ver quadro "Os cinco maiores segredos do oásis").

Metal Bow: mais forte que o Fire Bow. Suas flechas têm a capacidade de atravessar o inimigo, o que faz dessa arma uma beleza para corredores estreitos. É outra arma que também tem uma versão de uso infinito.

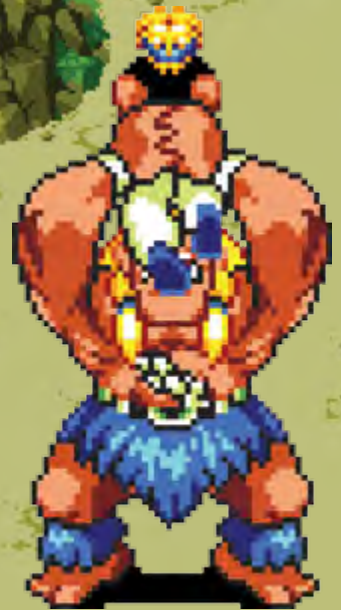
Atomic Bow: sua flecha explode tudo ao redor, que nem aquelas bombas de jogos de nave. Cuidado porque você também pode se machucar! Use apenas em áreas amplas. A versão infinita vale o esforço.

Bombas: as bombas... bem, elas explodem. Não é tão fácil usá-las porque você precisa calcular o tempo da explosão, mas elas podem atingir vários inimigos ao mesmo tempo.

Bomb: uma bomba comum. Você certamente vai jogar ao menos uma dessas para acionar algum botão em um nível inferior.

Power Bomb: uma bomba maior, de poder mediano.

Hyper Bomb: essa faz um estrago enorme, cuidado para não se machucar também! É uma arma bacana, mas não compensa todos os palavrões que você vai soltar para obtê-la nos penhascos secretos.

Ser possível candidato à janta do inimigo não deve ser agradável

Persia vão se sentir em casa.

O mais inusitado é que esses elementos típicos das aventuras orientais antigas se misturam bem com elementos mais contemporâneos. A fortaleza no topo da montanha, por exemplo, é praticamente um tributo a *Streets of Rage*. Trata-se de um corredor horizontal ao ar livre, no qual Ali deve lutar contra seus adversários, enquanto o vento o empurra para trás e jatos de fogo brotam do cenário. Quem conhece o beat 'em up deve se lembrar de estágios nos quais a luta ocorre em situações adversas, como sobre esteiras rolantes que arrastam os heróis para "esmagadores" de metal.

Explorar os ambientes é altamente recompensador

EXPLORAR É PRECISO

A aventura em si segue um roteiro bastante linear. Logo no início, há um indicador apontando a região do mapa para a qual Ali deve seguir. Depois de chegar lá e cumprir seu objetivo, o indicador se desloca para outra região, e para terminar o jogo você só precisa seguir o indicador. Isso contribui para manter o ritmo acelerado de *Beyond Oasis*, mas poderia frustrar os veteranos de RPGs.

Para resolver esse problema, a Ancient fez um excelente uso dos poderes dos espíritos. Já no primeiro labirinto, por exemplo, o jogador pode ver um baú em uma seção isolada, que só pode ser alcançada com a ajuda de Shade. Mas só vamos encontrar o espírito da sombra bem mais tarde, o que significa que será necessário voltar mais tarde para obter o item. É um sistema que lembra bastante *Metroid*, exigindo que o jogador volte a áreas já exploradas quando estiver mais forte e de posse de poderes especiais.

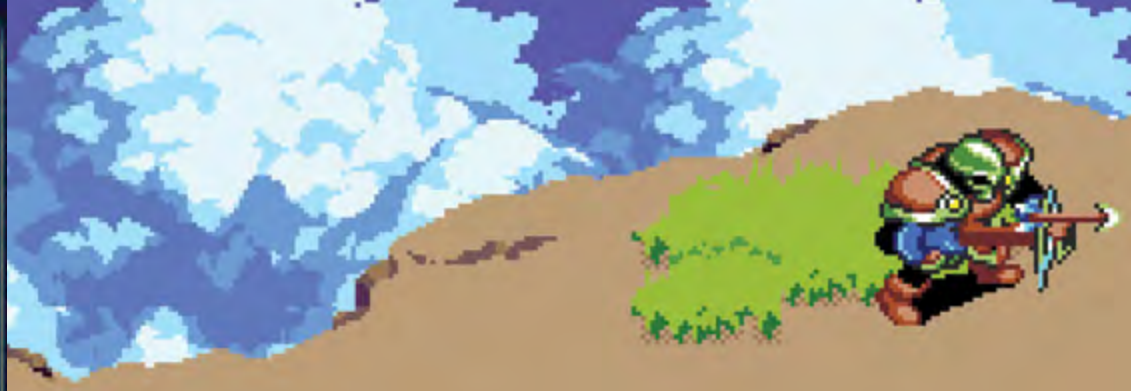
Não faltam áreas opcionais secretas a serem descobertas, oferecendo um pouco de liberdade de exploração. Quem seguir o rumo linear até o final não vai encontrar todas as joias que aumentam o poder dos respectivos espíritos nem encontrará as armas especiais de uso infinito ou a entrada escondida na rocha para a "corrida de Efreet" (ver quadro "Os cinco maiores segredos do Oásis"). Você provavelmente vai ter de terminar o jogo pelo menos duas vezes para descobrir.

Mas esse não é o único estímulo para a repetição da jogatina. Ao terminar o jogo, você é agraciado com uma tela de ranking, classificando-o segundo os critérios de tempo decorrido, joias recolhidas, inimigos derrotados e corações coletados (este último comanda a classificação "rank"). Esses resultados ficam gravados na bateria do cartucho e podem ser

DICAS DO PRÍNCIPE ALI

Tela de recordes: na tela de abertura, pressione B + start

Sound Test: na tela em que você escolhe qual jogo vai continuar, deixe a seleção sobre um quadro vazio e pressione B + start. Detalhe: há vários efeitos de *Streets of Rage 2*!

Troca rápida de armas: abra a tela de equipamentos e escolha a adaga como arma. Agora, posicione o seletor azul sobre uma outra arma (por exemplo, o arco), mas não aperte o botão para confirmar. Saia da tela e volte para o jogo. Quando quiser trocar rapidamente da adaga para a arma que você selecionou, mas não confirmou, pressione mode + B. Sempre que usar esse comando, ele vai alternar de uma arma para a outra sem que você tenha de abrir a tela de equipamentos.

consultados na tela de abertura pressionando B e start, gerando todo tipo de desafio. Amigos podem fazer disputas ao estilo time-attack para ver quem termina o jogo mais rápido, ou explorar cada cantinho do mapa para ver quem encontra mais joias. O rank máximo é ainda mais difícil: toda vez que coleta um dos corações que aumentam seu "nível", o rank cai em um ponto. Ou seja, você vai ter de terminar o jogo sem pegar nenhum upgrade para se dar bem nesse quesito! Cada um desses desafios exige um estilo de jogo radicalmente diferente, com ênfase na exploração, na velocidade ou na habilidade, o que deve gerar muitas jogatinas.

Se você pensa que o rank é o maior desafio, escute esta: o jogo avalia seu desempenho em todos os critérios descritos acima e confere uma classificação especial, baseada em uma complexa tabela. Por exemplo, quem coletar as 60 joias depois de mais duas horas de jogo e só pegar um coração ganha o título de "Treasure Hunter" (caçador de tesouros). Em contrapartida, quem não pegar todas as joias, levar mais de duas horas para terminar e morrer mais de 99 vezes será rotulado de forma muito apropriada como "Undead" (morto-vivo). Para obter a classificação máxima "Super Hero" (super-herói), você "apenas" terá de terminar sem perder vida e sem coletar nenhum coração! E olha que nem mencionamos as potencialmente acirradas disputas pelo melhor tempo na "corrida de Efreet" (veja quadro logo abaixo).

Tudo isso pode parecer um pouco irrelevante, visto que a ideia de repetir um RPG enorme muitas vezes já desanima só de pensar, mas no caso de *Beyond Oasis* é diferente. Como o jogo é curtinho, sua primeira jogatina deve levar em média seis horas, e os repetecos provavelmente

Esgotos: cenário tradicional dos clássicos beat 'em ups

OS CINCO MAIORES SEGREDOS DO OÁSIS

Jogadores com alguma habilidade podem terminar *Beyond Oasis* em uma única tarde de jogatina. Mas os mais exploradores, interessados em descobrir cada segredo do jogo, vão ter bastante trabalho pela frente... encontrar todas as 60 joias espirituais é um bom passatempo, mas está longe de ser o maior desafio do jogo.

Fire Bow, Hyper Bomb, Atomic Bow, Omega Sword e Metal Bow. Essas cinco armas são muito eficientes, mas só podem ser usadas uma certa quantidade de vezes. O que muita gente não sabe é que há versões infinitas delas, concedidas como prêmio ao herói que superar os cinco desafios supremos de *Beyond Oasis*. Honestamente, encontrar a entrada desses desafios por si só já pode ser um desafio imenso. Está preparado ou vai dar para trás?

CORRIDA DE EFREET
INFINITE FIRE BOW

Onde? Na parede rochosa perto do acampamento inimigo

Como? Complete cinco voltas em menos de um minuto e dez

A pista de corrida de Efreet é um dos momentos mais inusitados e divertidos do jogo. O jogador vai ter de mostrar total domínio no controle do espírito do fogo, usando repetidas vezes o comando que faz Efreet disparar como uma bola de fogo na direção desejada. Como a pista é grande e é preciso andar com a tela, Ali tem de correr junto na parte interna, como os treinadores de cães fazem nos torneios de agility.

Há vários prêmios disponíveis, mas só quem der cinco voltas em menos de um minuto e dez segundos vai ganhar o Infinite Fire Bow. Nós levamos algumas horas para conseguir, mas foi bem divertido.

OS PENHASCOS SECRETOS
INFINITE HYPER BOMBS

Onde? Nos penhascos que levam ao velho eremita, salte rumo ao limite inferior da tela

Como? Atravessando cinco penhascos... e voltando tudo depois!

Esta longa e enlouquecedora sequência de plataformas deve ser o momento mais difícil do jogo. Você tem de cruzar CINCO penhascos diferentes, não pode errar os saltos e ainda tem de agir enquanto o vento o empurra na direção contrária, gárgulas investem contra você e plataformas desaparecem logo depois de pisadas. No final, você consegue a versão infinita da Hyper Bomb e... tem de voltar tudo!

Quem conseguir sem save states, favor enviar uma foto autografada à equipe da **OLD!Gamer** para adoração. Meninas solteiras também podem informar o estado civil no verso, não vão faltar pretendentes aqui na redação.

Um de muitos encontros com o inimigo Silver Armlet

vão durar menos ainda. O jogo é mesmo bem dinâmico e focado na ação, e a vontade de jogar novamente é quase irresistível.

PERDENDO O CAMELO DA HISTÓRIA

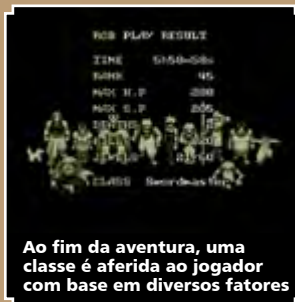
Lançado no Japão duas semanas após a chegada do Sega Saturn ao mercado, *Beyond Oasis* não registrou vendas muito impressionantes. O Mega Drive já encerrava seu ciclo de vida, e a pequena maravilha da Ancient vendeu pouco mais de dez mil cópias em sua primeira semana. O valor pode parecer inexpressivo diante das mais de 220 mil cópias vendidas por *Donkey Kong Country* (SNES) naquela semana, mas o fato é que *Beyond Oasis* conseguiu realizar um pequeno feito, sendo o único jogo de Mega Drive a figurar entre os 40 títulos mais vendidos do período. O jogo ocupou a 15ª posição naquela semana. Até o fim de 1995, as vendas no Japão totalizaram apenas 47 mil unidades (fonte: VGChartz).

Não há dados oficiais para os Estados Unidos e a Europa, mas o período histórico também não favorecia o console nesses

Quando você termina o jogo, a bateria do cartucho salva as estatísticas da aventura

países. Seja como for, o resultado parece ter sido satisfatório, garantindo o lançamento de uma continuação para o Sega Saturn em 1996. Infelizmente, como a história mostraria, o Saturn também não seria um lar propício para o sucesso da franquia, que aparentemente morreu ali mesmo, no segundo jogo.

Não há indícios que apontem para um revival, e os fãs não devem nutrir muitas esperanças de uma continuação. Sendo assim, este exótico título de Mega Drive une-se ao seleto grupo de grandes jogos pouco apreciados. Se por um lado isso nos entristece, por outro ficamos felizes em ver o jogo original receber fartos relançamentos para plataformas modernas (via Steam, Virtual Console

Ao fim da aventura, uma classe é aferida ao jogador com base em diversos fatores

e na ótima coletânea *Sonic's Ultimate Genesis Collection* para PlayStation 3 e Xbox 360). *Beyond Oasis* nunca foi tão acessível quanto hoje, e só de pensar em quantas pessoas podem estar descobrindo agora os encantos dessa pérola lançada há quase 20 anos já dá vontade de abrir um sorriso de satisfação. E você, o que está esperando?

AS ILHAS SECRETAS
INFINITE ATOMIC BOW

Onde? Na praia, após o encontro com o eremita, em um portal dimensional que só pode ser visto por intermédio do poder do espírito da sombra

Como? Derrote um mundaréu de inimigos em várias ilhas sem apelar para os espíritos e sem abrir nenhum baú

Encha-se de peixes na praia antes de se arriscar nas ilhas secretas. Você vai ter de atravessar pequenas ilhas repletas de inimigos, sem invocar seus espíritos. É provável que você gaste toda a comida. Há vários baús espalhados pelas ilhas, e você não pode abri-los. Se abrir, a arma infinita não aparece. Na última ilha, um cavaleiro negro já entra na tela correndo na direção do baú! Acerte o maldito antes que ele quebre o baú! O prêmio é o poderosíssimo Infinite Atomic Bow.

O POÇO DE CEM ANDARES
INFINITE OMEGA SWORD

Onde? Atrás de uma árvore isolada das outras na floresta a noroeste do castelo

Como? Matando todos os inimigos ao longo de cem andares, sem usar itens de cura

Você deve gostar muito mesmo de *Beyond Oasis* para encarar este desafio: um poço de cem andares! Cada andar é composto por uma única sala, com um grupo de inimigos. Derrote-os, e a passagem para o próximo andar se abre. Não é possível usar itens de cura nem invocar espíritos. A cada dez andares, você enfrenta um chefe, na maioria das vezes um grupo de inimigos fortes. Vencendo o chefe, um pouco (bem pouco mesmo) de sua energia é restaurada. Se você vencer, ganha a Infinite Omega Sword. Se perder... é só fazer tudo outra vez. Simples assim.

A CACHOEIRA SECRETA
INFINITE METAL BOW

Onde? Na área cercada por troncos, na floresta a leste da fortaleza na montanha, com a ajuda de Shade

Como? Descendo pela cachoeira na direção certa e sendo rápido para apertar o botão quando estiver sobre o item

Esta é a arma mais fácil de se conseguir, mas, se você não prestar atenção, também pode ser a mais irritante. Ali está no topo de uma cachoeira e precisa descer na direção certa para pegar o Infinite Metal Bow. Se você errar e não agir rápido quando a queda acabar, a água vai levá-lo para a cachoeira na entrada do santuário de Efreet, e você vai ter de andar um bocado para tentar de novo. O truque? Há uma longa escadaria parcialmente escondida pela água à direita da cachoeira. Se cair errado, aperte logo a diagonal superior direita para ir andando até a escada e tentar de novo, em vez de ser arrastado pela água.

O ROTEIRO DA AVENTURA

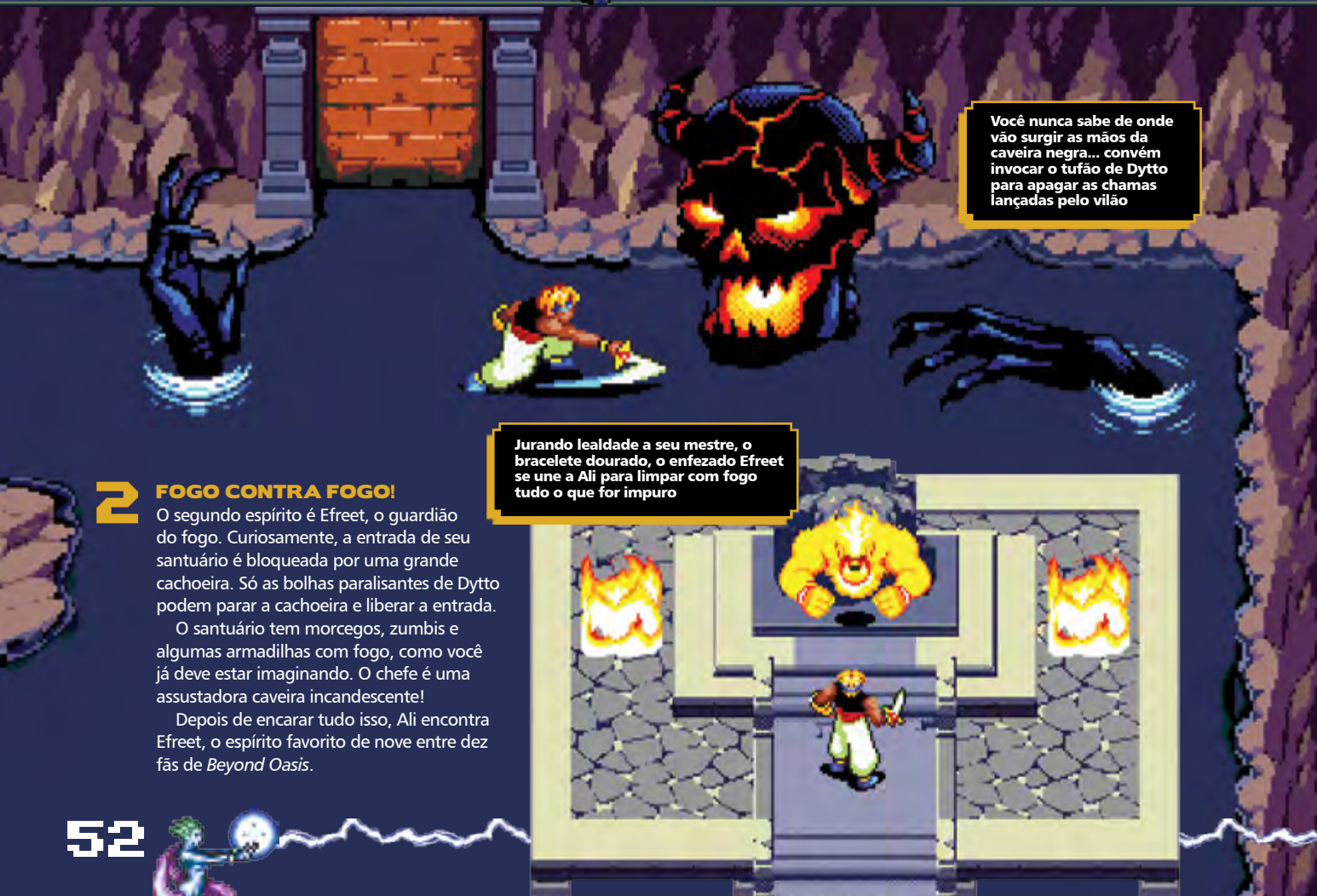
1 ÁGUA POR TODOS OS LADOS!

É o rei que delega a primeira missão a Ali: encontrar o espírito da água.

O labirinto de Dytto não é muito complicado, mas já tem pequenas armadilhas e pegadinhas para o jogador ir pegando o jeito da coisa. Certas salas, como a que exige que Ali entre pulando para não ser empurrado de volta para a tela anterior pelas flechas, são como "puzzles de ação". Outro momento interessante é quando, em uma sala aparentemente inofensiva, uma enxurrada desce subitamente em sua direção para arrastá-lo!

O guardião do labirinto é uma aranhona capaz de agarrar o herói. Derrote-a e conquiste o apoio de Dytto.

A aranhona pode esticar suas garras para agarrar nosso herói! Cuidado!

Todo bom RPG tem de ter uns slimes, e aqui eles batem cartão logo no primeiro labirinto

Você nunca sabe de onde vão surgir as mãos da caveira negra... convém invocar o tufão de Dytto para apagar as chamas lançadas pelo vilão

2 FOGO CONTRA FOGO!

O segundo espírito é Efreet, o guardião do fogo. Curiosamente, a entrada de seu santuário é bloqueada por uma grande cachoeira. Só as bolhas paralisantes de Dytto podem parar a cachoeira e liberar a entrada.

O santuário tem morcegos, zumbis e algumas armadilhas com fogo, como você já deve estar imaginando. O chefe é uma assustadora caveira incandescente!

Depois de encarar tudo isso, Ali encontra Efreet, o espírito favorito de nove entre dez fãs de *Beyond Oasis*.

Jurando lealdade a seu mestre, o bracelete dourado, o enfezado Efreet se une a Ali para limpar com fogo tudo o que for impuro

3 DESVENTURAS EM SÉRIE

O rei manda o herói investigar um acampamento inimigo a nordeste dali. O que o rei não sabia é que estava enviando seu filho para uma terrível sequência de eventos que poderiam custar-lhe a vida!

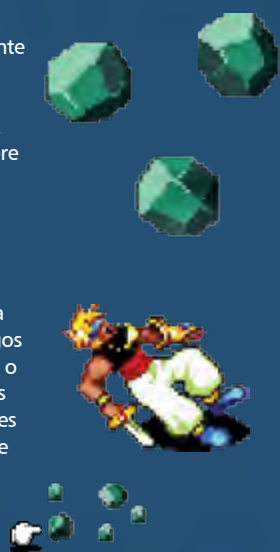
Depois que Ali faz a limpa no acampamento, os vilões batem em retirada em um barco. Mas Ali quer levar essa história até o fim e sobe a bordo! Mesmo em menor número, ele desce uma surra em todo mundo e tem seu primeiro encontro com o grande vilão do jogo, Silver Armlet. Pena que o vilão se manda, não sem antes soltar seus gárgulas de estimação sobre o herói.

Quando o navio ancora, as coisas só ficam piores: uma caverna cheia de puzzles e um imenso monstro de pedra esperam por Ali.

4 AS FORTALEZAS NA MONTANHA

Em sua investida contra as forças inimigas, Ali vai ter de atravessar duas fortalezas!

A primeira delas foi esculpida praticamente dentro da montanha e está cheia de perigosas armadilhas. Depois de derrotar o quarteto de magos que defende a saída, Ali escuta a conversa dos guardas e descobre para onde Silver Armlet rumou: para outra fortaleza, no topo da montanha.

A escalada não é fácil, e o caminho está repleto de inimigos. No topo, a segunda fortaleza se apresenta como um grande corredor de rota única. O problema é que a ação é infernal, e é preciso enfrentar inimigos em meio a jatos de fogo enquanto o vento o empurra para trás! Silver Armlet dá as caras no final, mas foge outra vez – não sem antes oferecer Ali como petisco para uma enorme criatura! O minhocão corre atrás do herói, que tem de correr para não ser devorado e ainda achar brechas para atacar o bicho!

5 COM A AJUDA DAS SOMBRAS

O misterioso elemental da sombra não poderia ter arranjado morada pior: uma caverna vulcânica, com pequenas plataformas que se deslocam sobre um fosso de lava. No final disso tudo, um imenso dragão o aguarda. Nada mal, hein? A ajuda de Shade vem em boa hora, porque assim que você o encontra a caverna toda começa a tremer. Tem início uma chuva de pedras em chamas, e Shade cobre o corpo de Ali para protegê-lo. Aproveite o escudo de sombras e saia correndo da caverna, antes que sua energia mágica acabe!

A saída leva Ali a uma série de perigosos penhascos.

6 O PODER DA NATUREZA

No último dos penhascos, um velho eremita tem informações surpreendentes para o herói. Depois, enfim, o último espírito! Logo na entrada do santuário, Ali é recebido por três gárgulas em uma sala repleta de espinhos. Na tela seguinte as coisas não melhoram, com uma série de espinhos móveis apontando para um pequeno baú... adivinhe o que vai acontecer quando tentar abri-lo? O grande desafio deste labirinto está em acender todas as tochas e fogueiras com Efreet. Só assim as portas trancadas se abrirão e Ali poderá unir-se a Bow, o espírito das plantas. Claro, não sem antes enfrentar um mago. Que atira. No meio de um abismo. Rodeado por plataformas móveis. Com inimigos em volta. É, tá feia a coisa.

7 A BATALHA FINAL

Ao voltar para o castelo, Ali encontra Silver Armlet outra vez. Ele sequestra a irmã mais nova de Ali e, como resgate, quer que o herói busque um artefato místico no subsolo do castelo e entregue a ele nas montanhas.

Depois de recuperar o cubo misterioso, Ali vai ao encontro de Silver Armlet, que cumpre sua palavra e liberta a irmã do herói. E lá vamos nós atrás do vilão novamente... em uma caverna que exige saltos de alta precisão, Ali encontra a "Não Entidade", um ser formado apenas por três olhos... que lançam bolas de fogo! Com olhos assim, quem precisa de braços?

A vitória leva Ali à terra das sombras, onde ele atravessará o último labirinto. Usando o poder de todos os espíritos, nosso herói finalmente parte para o mano a mano com Silver Armlet. Ele triunfa, mas é tarde demais! Agito já foi revivido!

A batalha contra o monstro é intensa, mas o bem mais uma vez triunfa no final.

O chefe final intimida, mas você não chegou até aqui para perder, certo?

8 THE END

Com a derrota de Agito, o grande segredo de *Beyond Oasis* é revelado: Silver Armlet era Gwyn, a irmã mais velha de Ali, desaparecida há anos!

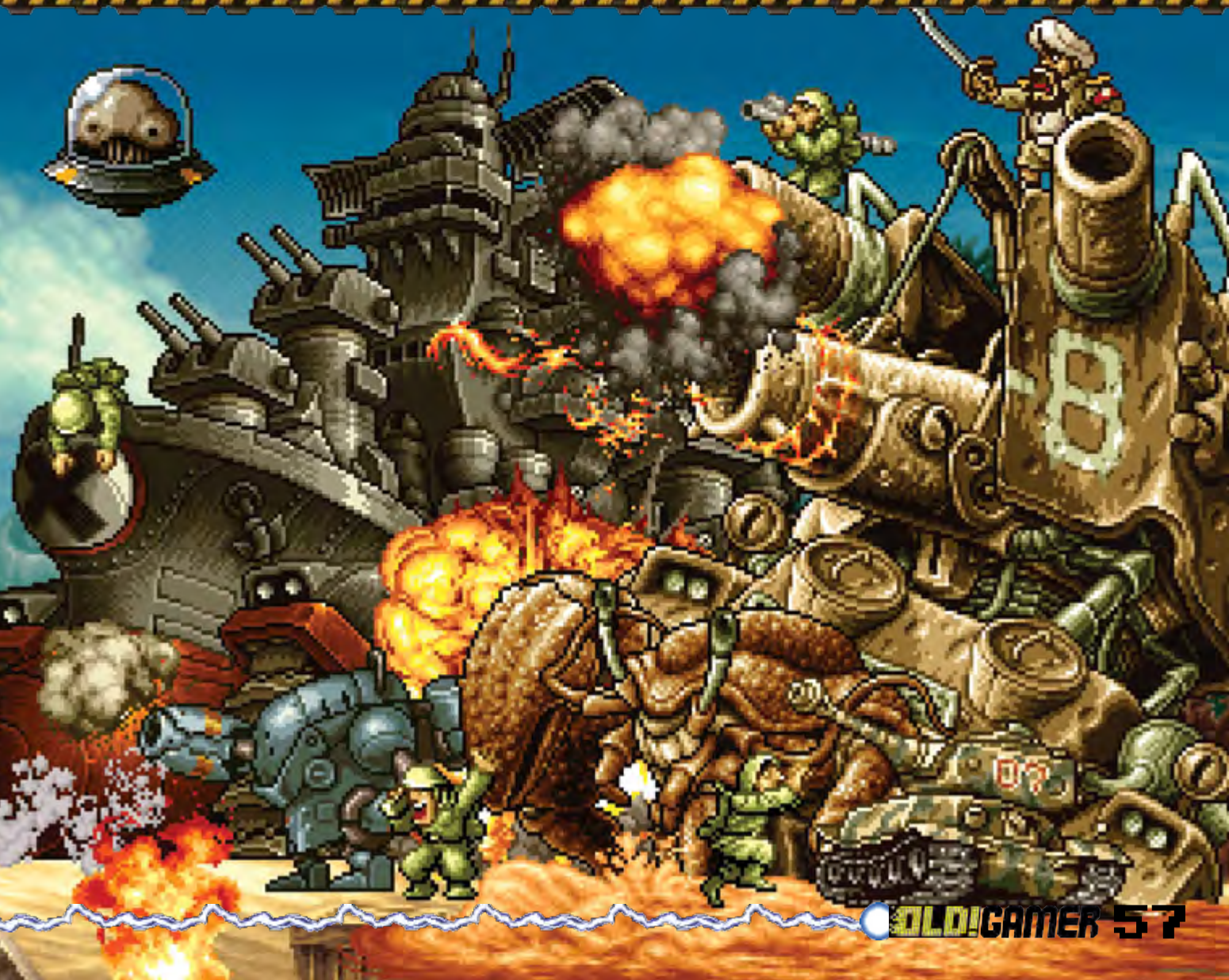
A própria Gwyn se encarrega de esconder os dois braceletes para que eles nunca mais tragam problemas ao povo de Oasis. Enquanto isso, Ali é recebido com festa pelos habitantes da vila e assume o trono no lugar de seu pai. Congratulations!

METAL SLUG

O carismático arcade que mostrou ao mundo que o 2D ainda era divertido

Por Rafael Fernandes

"O futuro é agora", dizia o slogan da SNK. Na segunda metade dos anos 90, isso talvez não fosse verdade. Em uma época de transição dos gráficos 2D desenhados à mão (ou digitalizados) para o tridimensional, a empresa se via em uma difícil decisão: desistir da plataforma que a conduziu ao sucesso e abraçar a tendência dominante do 3D ou fixar-se em suas raízes e fazer aquilo que entendia melhor. A primeira escolha não deu certo: a tentativa de implementar um sistema de jogos de arcade em 3D, por meio da placa Hyper Neo Geo 64, fracassou de forma retumbante no ano de 1997. Mas a outra alternativa, felizmente, não foi abandonada pela SNK, para a alegria dos fãs que não queriam ver os personagens favoritos representados por modelos poligonais consideravelmente toscos.

No fim das contas, essa atitude também foi a ruína da companhia; porém, se não fosse por ela, não teríamos títulos que, apesar de não parecerem mais tão atrativos para o público casual daquele momento, eram cada vez melhores e levavam o Neo Geo ao limite – no qual o 100 Megashock se tornaria Giga Power. Um dos maiores exemplos disso? É a série *Metal Slug*, que, produzida por um time experiente que sabia como fazer um bom game no clássico 2D, trazia um design criativo, bem-humorado e desafiador, mostrando ser um ótimo intervalo cooperativo entre as partidas competitivas de *The King of Fighters*, por exemplo. Confira os bastidores e os desafios da série que sobrevive até hoje, ajudando a atual SNK Playmore a se segurar em suas muletas.

METAL SLUG: SUPER VEHICLE SU-001

Ano: 1996
Publicação: SNK
Desenvolvimento: Nazca Corporation
Plataforma de origem: arcade (MVS System)
Versões: Neo Geo, Neo Geo CD, Saturn, PlayStation, PlayStation 2, PSP, PlayStation 3, Nintendo Wii, PC (Windows), iOS e Android

A história de produção de *Metal Slug* não inicia na SNK. Tudo começou na Irem, autora de clássicos como *Moon Patrol* e *R-Type*, que dominaram os fliperamas nos anos 80. Na década seguinte, porém, as coisas não estavam nada bem: a empresa enfrentava um enorme declínio resultante do fracasso comercial de suas empreitadas, o que a levaria a parar as atividades relacionadas a desenvolvimento de games em 1994. Dali, um verdadeiro êxodo de funcionários seguiu rumo ao mercado de trabalho, provando que definitivamente ninguém estava garantido na indústria, independente do sucesso e prosperidade de outros tempos.

No meio de toda a confusão, havia um grupo experiente e dedicado, responsável por alguns bons títulos como *Undercover Cops*, *Gunforce* e *In The Hunt* (curiosamente vendido pelos pirateiros como *Metal Slug Submarine* na conversão para o PlayStation). Era inegável que esses jogos compartilhavam da mesma excelência técnica e diversão, que provavelmente não se tornaram tão notáveis quanto deveriam graças à gestão combalida da Irem no período.

Por isso, essa equipe de desenvolvedores também deixou a empresa e criou a companhia chamada Nazca Corporation. "É uma referência às Linhas de Nazca, no Peru", diz o músico Takushi "HIYA!" Hiyamuta, um dos integrantes desse time, referindo-se ao conjunto de geoglifos que se localiza no deserto homônimo do país sul-americano. "Um dos membros sugeriu esse nome, e nós todos concordamos democraticamente, sem problemas. Como a gente já se conhecia na Irem, então nosso ambiente de trabalho era o mesmo", completa.

Gunforce* é um antecessor espiritual de *Metal Slug

Fundada na condição de subsidiária da SNK, a Nazca naturalmente teria como plataforma a placa MVS (que é idêntica ao console Neo Geo), uma decisão arriscada, dada a transição que a indústria vivia naquele momento. O game designer Kazumo Koji, que gerenciou a produção de *Metal Slug*, tentou explicar à revista Retro Gamer o porquê de terem escolhido um sistema que mostrava envelhecer cada vez mais perante à evolução do 3D poligonal: "Na Irem, fazíamos jogos para arcades e fliperamas. Como o Neo Geo ainda era o hardware predominante das máquinas desses locais nessa época, decidimos então produzir para essa plataforma, porque era simplesmente o que sabíamos fazer de melhor."

Em 1996, dois anos após a criação da empresa, os títulos finalmente eram lançados: *Neo Turf Masters*, um excelente jogo de golfe que fazia bom uso das capacidades gráficas do Neo Geo; e *Metal Slug*, que, é, claro, o motivo por você estar lendo esta matéria. O sucesso mundial provou que ainda havia espaço para jogos 2D nos arcades.

In the Hunt* foi feito pela mesma equipe de *Metal Slug

O NASCIMENTO DE UM SUCESSO

Metal Slug surgiu da vontade coletiva de fazer um jogo de ação casual e bem-humorado que pudesse ser acessível a qualquer um, oferecendo um esquema de comando simplificado que consistia apenas no direcional e mais três botões. O conceito não

Um tanque deste porte garante poder de fogo bastante elevado

Ele está jogando golfe ou fazendo ginástica?

era novo, então o time deveria se esforçar um pouco até trazer algo realmente importante ao design, que o fizesse destoar. "Naquela época, já existiam vários games no estilo com uma abordagem cômica. Para diferenciar *Metal Slug* de todo o resto e também porque queríamos criar alguns veículos e máquinas bacanas, decidimos que a 'guerra' seria o tema principal da série", declarou um dos designers do jogo em uma entrevista transcrita na coletânea *Metal Slug Anthology*, lançada para o PlayStation 2, Wii e PSP no ano de 2006.

Um desafio e tanto, uma vez que produzir algo com um mote violento enquanto tenta brincar com o assunto pode não obter um resultado tão agradável. Ainda mais quando o produto é mirado ao grande público; nem todo mundo vai entender a piada. Mas esse é o maior trunfo de *Metal Slug*. Mesmo com o tiroteio, os gritos agonizantes, os soldados carbonizados ou despedaçados, enfim, a toda a anarquia asquerosa presente na tela, é impossível não dar alguma risada com as paródias, as caras e bocas, as reações exageradas. É uma atmosfera realmente estranha, que permite com que o jogo assuma um tom sério sem deixar de rir de si próprio – especialmente nas continuações, que trouxeram mortos-vivos, experiências genéticas bizarras e batalhas alienígenas.

Não tomar conhecimento dos inimigos é um acontecimento trivial

Escombros de monumentos formam o cenário da guerra

De certa forma, isso serve para enaltecer o trabalho artístico de *Metal Slug*, que definitivamente é indistinguível e cheio de estilo. Todos os elementos possuem vários quadros de animação, e os cenários são ricos, com um nível de detalhamento que fazia o Neo Geo ir ao limite. Ainda assim, o time de produção ficou atento a exageros que pudessem comprometer a jogabilidade, como dito na entrevista transcrita em *MS Anthology*: "Se fizéssemos muitos gráficos detalhados, a visão dos inimigos e para os ataques seria mais difícil. Isso é um problema que atrapalharia na diversão, então às vezes tínhamos de esquecer o realismo e, por exemplo, mudar a cor do projétil de um inimigo para que ficasse mais visível na tela." De fato, o esforço foi recompensado, já que existem poucos momentos em que o personagem se perde de vista em meio à ação na tela. Porém, nos trechos derradeiros do jogo, o caos é tanto que é impossível de evitar a desorientação. O Neo Geo também não aguentava mostrar muita coisa na tela, ocasionando os slowdowns que, se chateavam em qualquer outro jogo, aqui serviam para ajudar o jogador a se recompor. No final, ambos os problemas se ajudavam: o senso de reação era auxiliado pela deficiência técnica do sistema, ou seja, a lentidão cooperava a lidar com tanta ação.

Outra característica criativa de *Metal Slug* está também na consistência do visual. A arte sempre segue um mesmo traço, uma estética que pelo menos perdurou até o terceiro jogo da saga; um feito consideravelmente difícil de conseguir dada a quantidade de diferentes personagens, cenários e elementos que o jogo possuía. "Isso aconteceu porque nosso artista-chefe tinha uma clara visão artística do jogo, e ele próprio criava os esboços dos personagens e seus movimentos.

Os soldados inimigos já estão desesperados e perdidos

O SOM DA GUERRA

É inaceitável falar de *Metal Slug* sem fazer menção ao áudio. Tão responsáveis pela atmosfera do jogo quanto os gráficos, as músicas e os efeitos sonoros são icônicos e mantiveram sua marca de melodias e vozes associadas à série de uma forma agora impossível de desvencilhar – como não se lembrar de *Metal Slug* sem levar à memória as baterias militares, o narrador falando "heavy machinegun" ou os gritos agudos dos soldados? Mas quem foi o idealizador de tudo isso? Ninguém menos que Takushi Hiyamuta, apelidado (e creditado) como "HIYA!". Com um estilo eclético de composição que misturava um som orquestral com toques jazzísticos (como o surpreendente solo de saxofone que surge na tensa música da primeira fase de *Metal Slug*), ele imprimiu uma sonoridade única aos quatro primeiros jogos da série. Mesmo ocupado com os afazeres musicais à frente do estúdio chamado Robotics, HIYA! pôde bater um papinho com a OLD!Gamer a respeito de seu trabalho na série. Confira:

OLD! Qual foi a sua primeira experiência com jogos de videogame?
Takushi Hiyamuta: Foi na época de estudante, quando joguei *Space Invaders* pela primeira vez. Hoje em dia, não tenho mais o costume de jogar, mas sempre gostei bastante.

OLD! Como você definiria o seu estilo musical abordado para a série?
HIYA!: Desde o começo, tentei fazer algo que equilibrasse o sério com o cômico, sem tentar exagerar tanto em um quanto em outro. Também quis produzir algo bombástico e grandioso, com um tema principal, como se fosse uma trilha sonora de filme, misturando elementos de orquestra sintetizada e um pouco de jazz-rock, além de outros gêneros musicais.

OLD! Como era o processo de composição? E quanto tempo levava para produzir cada música?
HIYA!: No meu caso, eu tinha acesso ao jogo ainda em desenvolvimento. Enquanto jogava cada fase, ia compondo a melodia na minha cabeça e, assim que terminava, saía correndo para o estúdio antes que esquecesse tudo aí. Ali, começava a arranjar a trilha. Geralmente esse processo levava uns dois dias até a música ficar pronta. Mas é claro que eu ia fazendo alguns pequenos ajustes depois.

OLD! Você chegou a pegar referência ou se inspirar em algum elemento da cultura pop ao compor a trilha sonora?
HIYA!: Não faço referências a outras mídias nas músicas de *Metal Slug*. Mas uma grande influência que me fez tornar músico foi o filme *Star Wars*. Vi há 35 anos, muito tempo atrás em um Japão muito, muito distante...

OLD! Afinal, de onde você tirou todos aqueles gritos e vozes engraçadas presentes no jogo?
HIYA!: Algumas foram gravadas em estúdio com diferentes pessoas; outras eu retirava de bibliotecas de sons e acrescentava efeitos de áudio. Outros sons eram programados para serem gerados pelo sintetizador FM da placa MVS.

OLD! Quais são suas músicas favoritas de todas as trilhas sonoras de Metal Slug?
HIYA!: Gosto de todas, mas, se tivesse de escolher, seria o "Main Theme From Metal Slug" [que toca na primeira fase do primeiro jogo da série]. Se não fosse por essa música, não teria feito o resto da trilha sonora. Outras que me deixaram muito feliz com o resultado final foram a "Assault Theme" [terceiro mapa de *Metal Slug*, também presente em *Metal Slug 2*/*X* e *3*] e a "Living on The Deck" [terceiro estágio de *Metal Slug 2*/*X*].

OLD! Deixe seu recado para o leitor da OLD! fã de Metal Slug!
HIYA: Sempre compus levando em conta as sensações que poderia provocar no jogador. Por isso, todas as minhas composições são feitas para complementar a diversão do jogo. Fico muito feliz em saber que as pessoas gostaram do meu trabalho nesses jogos, e fico muito grato por isso. Obrigado aos leitores da OLD!Gamer!

A partir de *Metal Slug 4*, outros músicos assumiriam o lugar de Takushi Hiyamuta, mas Toshikazu Tanaka foi o que mais trabalhou na série, assumindo um estilo pesado com músicas conduzidas pela guitarra que pendem para o rock e heavy metal. Em 2006, em comemoração dos dez anos da série, saiu o box de CDs *Metal Slug Complete Sound Box*, com oito discos representando as músicas de *Metal Slug 1*, *2*, *X*, *3*, *4*, *5*, *6* e a trilha sonora do até então recém-lançado *Metal Slug 3D*, que, diferente do jogo, é excelente. No encarte, informações e depoimentos (em japonês, evidentemente) dos compositores e ilustrações, em uma suculenta edição de colecionador que, atualmente, está fora de catálogo. Ou seja, prepare para desembolsar uma bela grana em sites de leilão caso queira comprar a caixa.

Claramente ele deixou a leveza e mobilidade em segundo plano

Não se intimidar com o tamanho dos inimigos é uma ordem no jogo

A hora do perigo: cair de paraquedas com uma bazuca

Após desenhá-los, ele delegava o trabalho de animação para os outros designers, de maneira clara e concisa." Infelizmente, em meio a apelidos como Mee-Heer, Akio, Susumu e demais nos créditos do encerramento, é impraticável achar o "culpado" pelo ótimo visual; em uma época da indústria de jogos japonesa em que os desenvolvedores eram mantidos no anonimato a fim de evitar o assédio das empresas concorrentes, isso era normal – para o inferno de qualquer fã ou pesquisador de retrogames.

Por isso, graças à labuta pesada do pessoal da arte, os gráficos de *Metal Slug* foram os grandes responsáveis por atrair os jogadores e fazer com que gastassem as fichas na máquina. Para completar, existem inúmeras referências e paródias a elementos do cinema, mangá e animes em geral, coisa que se tornou cada vez mais recorrente nos jogos posteriores – como não se lembrar do final de *Metal Slug 2/X*, parodiando o filme *Independence Day*? Um verdadeiro prato cheio para quem gosta de estabelecer comparações entre games e outros ícones da cultura pop.

Sem receio, *Metal Slug* faz graça com guerras e explosões

Mesmo que todo esse apuro no aspecto visual resulte na queda de desempenho do jogo, que roda a 30 quadros por segundo (metade da velocidade de movimento de um jogo normal em 2D), isso não afeta a jogabilidade e faz com que o trabalho artístico se sustente muito bem até hoje, e o jogo sobressaia em relação a congêneres como *Contra* e *Gunstar Heroes.*

CONTROLE SUAVE

A jogabilidade foi outra dor de cabeça enfrentada pela equipe durante o desenvolvimento, especialmente após o feedback negativo dos jogadores nos testes de locação: "Originalmente, o tanque era o único personagem controlável. Mas não tivemos uma boa resposta das pessoas durante os testes. Então trocamos para os soldados Marco e Tarma, e foi bem difícil de ajudar os controles a partir dessa mudança", relata

A profundidade dos cenários até hoje é digna de elogios

Kazuma Kojo. Não é à toa que o nome original seja *Metal Slug: Super Vehicle SV-001*, em referência ao maquinário que inclusive ilustra a tela de demonstração do game. Apesar de o tanque de combate (cujo design é claramente inspirado nos trabalhos do artista Hayao Miyazaki) ser um veículo curioso de controlar, ele funciona melhor como um power-up do que de fato um protagonista. Além disso, muito do carisma do jogo vem da caricata dupla de personagens controláveis, que no segundo episódio recebeu a adição das mulheres Fio e Eri, possivelmente a fim de atrair as jogadoras.

No controle dos soldados que poderiam esporadicamente assumir os veículos de guerra, *Metal Slug* conseguiu oferecer uma mecânica que divertia ao público casual e ao mesmo tempo desafiava os mais hardcore conforme progrediam nas fases. Existiam trechos que não somente exigiam perícia ao atirar e desviar dos disparos inimigos, como também demandavam habilidades de jogos de plataforma, de uma forma traiçoeira em que um passo em falso significava a morte – e provavelmente, uma ficha. O terceiro nível é o mais emblemático nesse sentido, em que o jogador tem de evitar ser atropelado pelas bolas de neve dos soldados enquanto tenta abrir espaço aniquilando tudo que vê pela frente. As coisas

E o inimigo pensando que estaria seguro no tanque

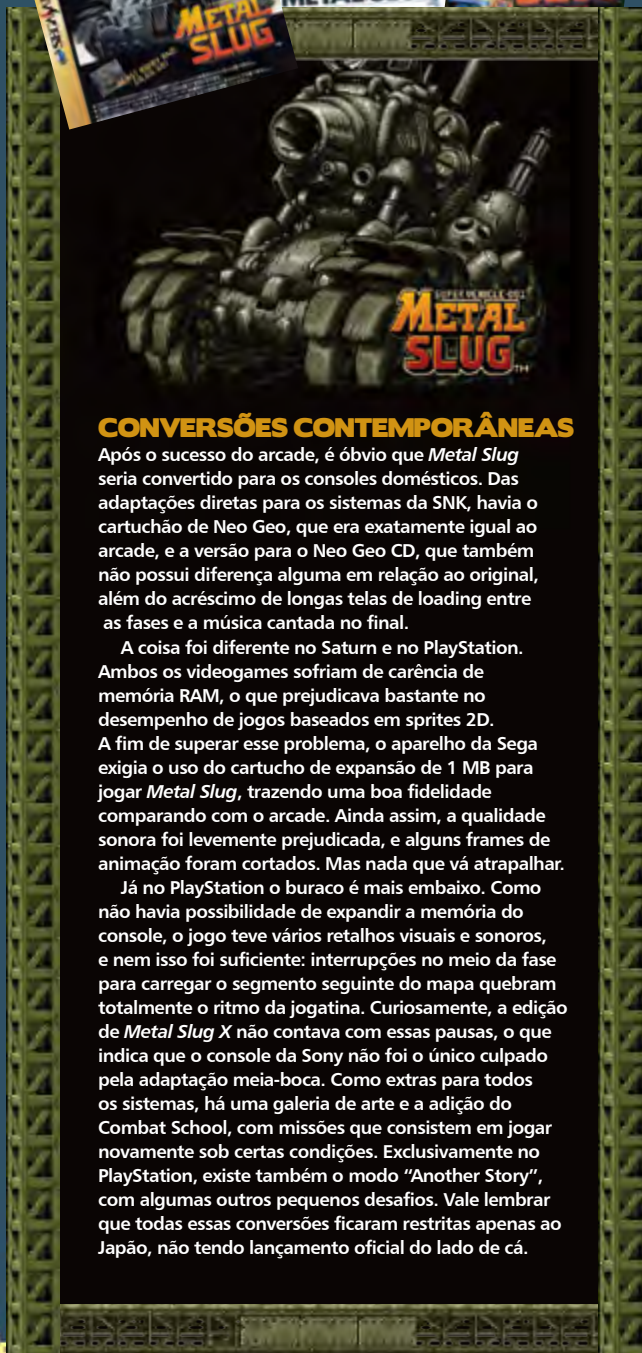
se tornam mais insanas nos estágios subsequentes, tornando um herói aquele que conseguir terminar o jogo com uma ficha. Afinal de contas, para zerar *Metal Slug* não é necessário apenas memorização: é preciso ter reflexo para lidar com a natureza caótica do game: "A prioridade era de sempre fazer com que as pessoas se entretessem sem sofrer muita pressão. Mas às vezes quebrávamos essa regra de propósito e fazíamos com que os jogadores ficassem nervosos, estressados. Assim, tentávamos garantir muito mais diversão e satisfação após completarem o desafio", disse um dos misteriosos designers na entrevista transcrita, tentando justificar seu sadismo.

Felizmente, os itens aparecem em abundância e quebram um bom galho contra os inimigos. Apesar da munição limitada, as armas especiais como a metralhadora, o lança-chamas, o lança-foguetes e a shotgun são muito mais eficientes que a pistolinha que os personagens carregam. Existem ainda as granadas, que também possuem quantidade finita, mas são úteis para explodir os adversários escondidos atrás das trincheiras ou surpreendê-los com um ataque à distância. A única injustiça reside no fato de que, se for alvejado e perder uma vida, o jogador perde todos esses itens e retorna ao jogo com a pistolinha e as dez granadas, mesmo armamento que possui ao iniciar a fase. Mas isso era um padrão dos jogos de tiro para arcades, então reclamar é praticamente assinar um atestado de falta de habilidade.

Pobre de quem era o dono da casa - só destroços e ruínas

MAIS AÇÃO, MENOS FALAÇÃO

Outro padrão dos games de fliperama que *Metal Slug* obedece bem está no fato de possuir uma história elaborada, mas não se esforçar nem um pouco em mostrá-la dentro do jogo. No ano de 20XX, após anos de preparação, General Morden (o "Satã na Terra)

Sem a menor vergonha de fazer as necessidades na cara de todo mundo

CONVERSÕES CONTEMPORÂNEAS

Após o sucesso do arcade, é óbvio que *Metal Slug* seria convertido para os consoles domésticos. Das adaptações diretas para os sistemas da SNK, havia o cartuchão de Neo Geo, que era exatamente igual ao arcade, e a versão para o Neo Geo CD, que também não possui diferença alguma em relação ao original, além do acréscimo de longas telas de loading entre as fases e a música cantada no final.

A coisa foi diferente no Saturn e no PlayStation. Ambos os videogames sofriam de carência de memória RAM, o que prejudicava bastante no desempenho de jogos baseados em sprites 2D. A fim de superar esse problema, o aparelho da Sega exigia o uso do cartucho de expansão de 1 MB para jogar *Metal Slug*, trazendo uma boa fidelidade comparando com o arcade. Ainda assim, a qualidade sonora foi levemente prejudicada, e alguns frames de animação foram cortados. Mas nada que vá atrapalhar.

Já no PlayStation o buraco é mais embaixo. Como não havia possibilidade de expandir a memória do console, o jogo teve vários retalhos visuais e sonoros, e nem isso foi suficiente: interrupções no meio da fase para carregar o segmento seguinte do mapa quebram totalmente o ritmo da jogatina. Curiosamente, a edição de *Metal Slug X* não contava com essas pausas, o que indica que o console da Sony não foi o único culpado pela adaptação meia-boca. Como extras para todos os sistemas, há uma galeria de arte e a adição do Combat School, com missões que consistem em jogar novamente sob certas condições. Exclusivamente no PlayStation, existe também o modo "Another Story", com algumas outros pequenos desafios. Vale lembrar que todas essas conversões ficaram restritas apenas ao Japão, não tendo lançamento oficial do lado de cá.

inicia um plano de ataque para dominar o mundo. Graças ao exército aliado a forças espaciais simpatizantes, ele consegue o controle das principais cidades do globo, sem muita resistência das nações invadidas. Em resposta, um grupo de sobreviventes se une para planejar uma forma de acabar com a ditadura do general. Escondendo-se em uma base secreta a fim de conspirar em uma oportunidade para derrubá-lo, eis que são descobertos e atacados por Morden, que destrói a fortaleza, revelando várias unidades protótipo do tanque *Metal Slug*. Agora é lutar ou lutar: o Esquadrão de Forças Especiais Falcões Peregrinos (também chamado de PF Squad) tem a missão de derrubar o general e impedir que os Metal Slugs caiam

Escadas não representam um problema para os tanques

Os ambientes mais comuns foram tomados pelos soldados

nas mãos dos oponentes, nem que tenham de destruí-los.

Marco e Tarma igualmente contam com perfis detalhados, assim como todos os personagens que vieram posteriormente. Marco, de nome verdadeiro Marchrius Dennis Rossi, é o nerd do grupo que tem como hobby fazer programas de computador e hackear os inimigos; Tarma, ou Tarmicle Rovin III, é o leal soldado que pretende abrir uma loja de motocicletas quando se aposentar do exército. Outro personagem recorrente da série é o soldado Allen O'Neil, que serve como um mid-boss na terceira fase e ressurge na maioria dos jogos sucessores. Portando uma metralhadora e uma resistência fora do comum, ele oferece um desafio complicado àquela altura do jogo. Mais impressionante é saber que, mesmo fiel ao General Morden, O'Neil possui um lado humano: de acordo com os designers, seu objetivo é vencer a guerra, voltar para casa e encontrar a esposa e os filhos. Romântico, não? Apesar de carismático, não há tempo para ganhar a simpatia do soldado O´Neil: basta abrir a guarda por uma fração de segundo para levar um tiro e morrer. Falando nisso, em *Metal Slug 2/X*, sua morte é bem tramada: após derrotado, ele cai no lago e é engolido por uma orca gigante, que o leva para o fundo do mar, de onde saem pilhas de ossos.

Em termos de narrativa, *Metal Slug* realmente não vai muito longe além de mostrar o básico e prefere focar na ação incessante da jogabilidade. Não obstante, o game não deixa de dar um intervalo para exibir algumas curtas ceninhas, especialmente ao se aproximar da derradeira batalha com o General Morden. Porém, o final mais bonito de toda a série é que se destaca: em tempos de paz com a derrota do general, um soldado lança uma gaivota de papel que percorre os cenários destruídos, ao som de uma música pacífica. Caso a sessão de jogo tenha sido terminada com dois jogadores, o desfecho é levemente diferente, e uma canção chamada "Hold You Still" é reproduzida. Nas conversões para PlayStation, Saturn e Neo Geo CD, essa faixa recebe um arranjo vocal, com a letra na tela para que o jogador acompanhe e cante junto.

Metal Slug é definitivamente um título bem acabado, fruto da

Um em cima, outro embaixo: ideal para deter aeronaves

experiência de um time dedicado e competente. Acima de tudo, ele procura divertir ao máximo no menor espaço de tempo possível, com controles precisos, som de altíssima qualidade e gráficos impressionantes, que realçavam o brilho de um visual 2D desenhado à mão. Assim, o jogo permanece como um clássico acessível e divertido, sobretudo com dois jogadores.

Só no *Metal Slug* para um tanque passar em cima de um restaurante

Como sempre, muita simpatia nas artes conceituais da SNK

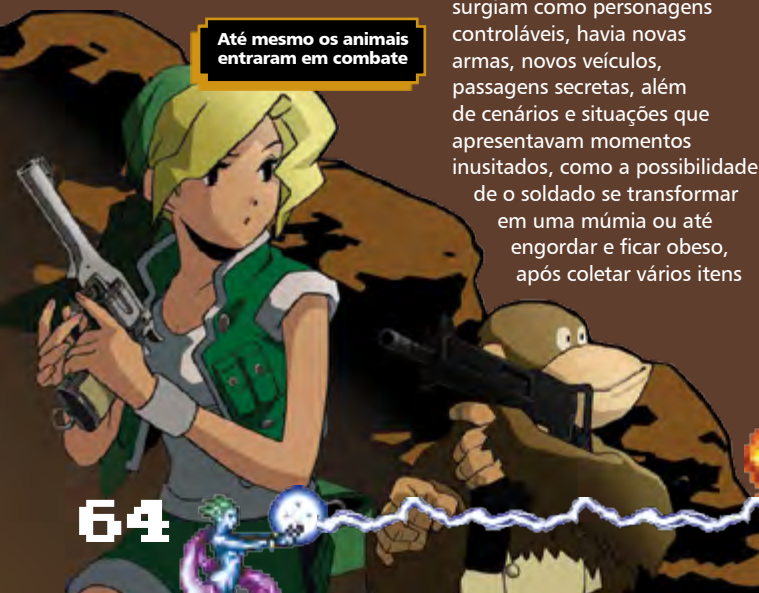
A solução foi deixar as diferenças de lado e enfrentar os alienígenas

METAL SLUG 2

Ano: 1998
Publicação: SNK
Desenvolvimento: SNK
Plataforma de origem: arcade
Versões: Neo Geo, Neo Geo CD, Nintendo Wii (Virtual Console), PlayStation 3 (PlayStation Network), Android e iOS

Depois do entusiasmo da crítica e do público com o qual o arcade foi recebido, a pequena empresa Nazca foi absorvida pela SNK, e é óbvio que a equipe seria colocada para trabalhar arduamente em sequências do clássico, que felizmente não desapontaram e conseguiram superar a obra original com folga – com exceção talvez deste problemático *Metal Slug 2*.

Maior, melhor e... mais lento. Sim, *Metal Slug 2* tinha tudo para ser sensacional, mas foi prejudicado por uma falha de programação que ocasionava slowdowns em praticamente o jogo inteiro; nem mesmo a tela-título escapava! A lentidão é constante e incômoda, mas a parte intragável é o modo para dois jogadores: com tanta lerdeza, é de pensar que o jogo trave de vez. O que é uma pena, já que *Metal Slug 2* trouxe várias inovações e proporcionava em teoria uma experiência muito mais completa em relação ao original. As novatas Fio e Eri surgiam como personagens controláveis, havia novas armas, novos veículos, passagens secretas, além de cenários e situações que apresentavam momentos inusitados, como a possibilidade de o soldado se transformar em uma múmia ou até engordar e ficar obeso, após coletar vários itens de comida espalhados pela fase. Se o primeiro jogo poderia ser repetitivo, aqui a variedade na jogabilidade compensava tudo, não fosse a lentidão ofuscar todas as novidades do título.

Até mesmo os animais entraram em combate

Momento shmup no comando da poderosa aeronave

Nos últimos estágios, a trama revela os reais inimigos da vez: alienígenas que querem dominar a Terra e, de quebra, sequestraram o ex-vilão General Morden. Por esse motivo, a batalha final é realmente épica, unindo os guerreiros das Forças Especiais com os soldados de Morden contra os ameaçadores extraterrestres. “Essa na verdade foi uma sugestão que fiz ao diretor”, lembra o polivalente compositor HIYA!. “Ele levou a ideia adiante, mas se esqueceu de que ela era minha. Por isso, não entrei nos créditos também como ‘designer’, além de ‘músico’ (risos)”.

Na coletânea *Metal Slug Anthology* e em seus relançamentos atuais para as redes digitais PSN do PlayStation 3 e Virtual Console do Nintendo Wii, além do Android e iOS, o problema de slowdown foi consertado, então o jogo roda de maneira fluida. Mas, lá em 1998, o estrago estava feito. *Metal Slug 2* em sua forma original é um terrível desastre de programação da SNK.

“Estou me sentindo doente”, “Eu tenho diarreia” e “Eu preciso de remédio” é o que dizem, respectivamente, as faixas em árabe. Sério.

METAL SLUG X

Ano: 1999
Publicação: SNK
Desenvolvimento: SNK
Plataforma de origem: arcade
Versões: Neo Geo e PlayStation

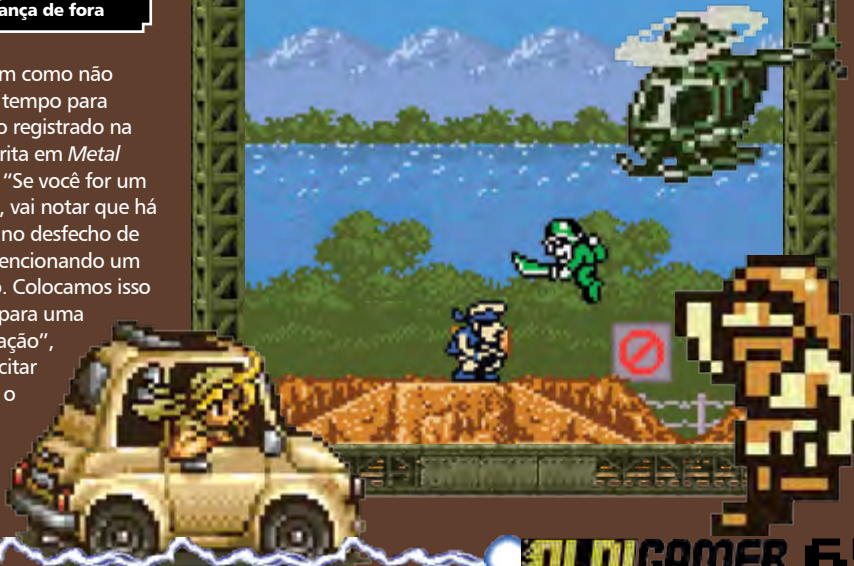
Para evitar o desperdício de talento, a SNK lança *Metal Slug X* um ano depois. Uma espécie de "versão remix" do segundo jogo da série, o título apresentava alguns retoques nas fases, na posição dos inimigos e chefes (os aliens surgem bem antes, por exemplo), mudanças na cor do cenário, alguns itens extras, leves alterações na trilha sonora, mas também o mais importante: o problema da lentidão foi resolvido. Agora, o slowdown só acontece mesmo quando realmente existe muita coisa na tela, e não devido a uma programação mal feita. Por essa razão, o jogo é praticamente perfeito, e foi de fato a versão que permaneceu nos arcades (até hoje) e recebeu uma adaptação para o PlayStation logo em seguida, que não ficou restrita ao Japão e foi igualmente distribuída do lado de cá pela Agetec.

Consertando os erros de *Metal Slug 2*, aparentemente a intenção original era de que *Metal Slug X* fosse muito mais que apenas isso. Ao fuçar o código do game por meio do modo debug, são revelados vários cenários e mapas que não foram usados na versão final, incluindo aí trechos do primeiro *Metal Slug* e partes que só seriam vistas em *Metal Slug 3*, como o estágio que ocorre embaixo d' água. "Colocar uma fase submersa era uma das ideias que tínhamos na época. Mas tivemos de cortar porque não conseguimos colocar o conceito em prática de forma interessante assim como não tínhamos muito tempo para fazer isso", como registrado na entrevista transcrita em *Metal Slug Anthology*. "Se você for um fã de *Metal Slug*, vai notar que há uma breve cena no desfecho de um dos jogos mencionando um cenário aquático. Colocamos isso como uma dica para uma possível continuação", prossegue, sem citar exatamente que o título ao qual se refere é o *Metal Slug X*.

A maior das explosões e...
O cara com a pança de fora

TIROTEIO DE BOLSO

O Neo Geo Pocket era um console portátil da SNK, lançado no ano de 1998. Tentando competir com o Game Boy, o aparelho falhou miseravelmente. No ano seguinte, foi descontinuado em prol do Neo Geo Pocket Color, que, como o nome já diz, trazia gráficos coloridos assim como o Game Boy Color, que junto com *Pokémon*, terminou de engolir o mercado de videogames de bolso, impedindo que a SNK tivesse alguma chance.

Apesar do fracasso do portátil, a empresa publicou bons títulos para o sistema, que impressionava pelas capacidades técnicas – dadas as devidas proporções, claro. Dois deles são spin-offs da série *Metal Slug*. Lançado em 1999, *Metal Slug 1st Mission* mostrava ser uma boa alternativa aos arcades, mesmo sem apresentar nada de novo. O jogo tem de fato seus problemas, que residem no estranho level design e nas músicas repetitivas (que eram versões editadas da trilha sonora do arcade), mas não deixava de divertir na medida do possível. Um ano depois, saiu *Metal Slug 2nd Mission*, com uma grande melhora sobre o primeiro game. Apresentando mais modos de jogo e gráficos bem melhores, o pequeno cartucho (exclusivo para o Neo Geo Pocket Color) realmente impressiona, sobretudo em relação ao que faltou na primeira adaptação portátil: inovação. Com 38 missões (incluindo as rotas alternativas), dois personagens e novos veículos, o jogo é muito mais recomendável que o antecessor, não sendo apenas uma mera redução da franquia original.

METAL SLUG 3

Ano: 2000
Publicação: SNK
Desenvolvimento: SNK
Plataforma de origem: arcade
Versões: Neo Geo, PlayStation 2 e XBox

2000 foi um ano penoso para a SNK. Prestes a declarar falência (o que de fato ocorreu em outubro), a companhia andava mal das pernas, que colocariam seus funcionários na mesma situação que a Irem em 1994; era o início do fim de um ciclo para muitos ali, que seguiriam atrás de outras

Zumbis hoje já são clichê, mas naquela época eram bacanas

oportunidades no mercado após a empresa ter fechado as portas definitivamente. Em uma atmosfera de reestruturação, talvez lá não fosse o melhor lugar para trabalhar naquele momento. Por isso é de impressionar que *Metal Slug 3* seja um jogo tão bem feito, mesmo claramente desenvolvido em condições adversas (junto com *The King of Fighters 2000* e *Garou: Mark of the Wolves*, que também não desapontaram). Não que ninguém não tenha reclamado depois: "*Metal Slug 3* é um título que gosto muito porque foi um verdadeiro desafio. Tínhamos de consertar vários erros de programação, o tempo todo", lembra o depoimento na transcrição de *MS Anthology*. O responsável pelo planejamento, apelidado de "Groupie Guy" (hein?), contou um dos problemas que ocorreram na produção: "A máquina que usávamos para debug e teste simplesmente explodiu e pegou fogo! Como *Metal Slug 3* é tão potente que testa os limites de um hardware convencional, infelizmente ela não aguentou o tranco. Brincadeira, foi apenas um curto-circuito". O músico HIYA! também enfrentou contratempos: "Antes, eu produzia tudo sozinho. Em *Metal Slug 3*, tive de colaborar com vários compositores, e foi bem difícil trabalhar com as personalidades de cada um e fazer com que elas batessem com a minha visão". De acordo com os créditos, ele dividiu a trilha sonora com Bero-ou, Hori_Hori, Q_JIROU e Maitaro. Com "nomes" assim, deve ter sido complicado mesmo.

Elas já estão prontas para entrar nas lutas de *The King of Fighters*

Aparentemente todas essas

Seria este o melhor e mais útil elefante já visto em um jogo?

Sabe se lá como os alienígenas engordaram - olha a barriga

frustrações foram repassadas ao jogador, porque *Metal Slug 3* é um jogo bem mais desafiador. Mas também é brilhante e recompensador. Tudo que existia nos jogos anteriores foi elevado à décima potência, com cenários ainda mais extravagantes, inimigos mais fortes, chefes gigantescos e principalmente maior variedade nas mecânicas de jogo. É difícil encontrar um estágio que não conte somente com a tradicional jogabilidade de atirar e correr: em dado instante, uma perseguição via helicóptero se inicia; em outro, controlando um mamute, o personagem deve abrir caminho através de uma caverna de gelo; em outro, o personagem se transforma em um zumbi que cospe sangue. Isso sem falar nas fases submersas, que finalmente marcam presença aqui, além de demais surpresas. Para completar, existem caminhos alternativos pelos quais se pode tomar para prosseguir até o desfecho, aumentando a vida útil do jogo.

Mas é em sua missão derradeira que *Metal Slug 3* guarda a maior surpresa: com

Cada sprite atesta o capricho da SNK nos menores detalhes

uma batalha no espaço sideral, o jogo praticamente se torna um shoot' em up vertical, com hordas alinhadas de naves rivais, itens que rebatem na tela até serem coletados e verdadeiros momentos "bullet-hell" (como se no jogo normal eles já não existissem), referenciando *Star Wars* e outros filmes de ficção científica. Como as missões anteriores são um pouco breves em comparação aos primeiros títulos da série, a última fase pode ser consideravelmente longa e arrastada, com duelos que se estendem bastante devido à durabilidade dos inimigos. Nada que tire o brilho do jogo. Para muitos, *Metal Slug 3* é de longe o melhor da saga, fechando a trilogia inicial com maestria. *Metal Slug* não pararia por aí...

Chefão clássico: robô que solta vários raios pelos olhos

Provavelmente um alienígena importado de *Silent Hill*

ENFIM, TRÉGUA?

A série continuou como uma das franquias que ajudariam a revitalizar a empresa após sua compra pela Playmore no ano de 2001; mas, desenvolvidos em uma atmosfera de reestruturação e desfalcado de seus principais talentos, os jogos começaram a ter qualidade oscilante a partir de seu quarto episódio. Foi tentado de tudo, até uma versão em 3D para o PlayStation 2, que teve uma receptibilidade medíocre e só serviu para reafirmar as origens 2D da série.

Mesmo com esses altos e baixos, a franquia não tem sido negligenciada; o último título da série, *Metal Slug XX*, foi lançado para PSP e Xbox 360 em 2010, que, por sua vez, é uma adaptação de *Metal Slug 7*, que saiu para o Nintendo DS no ano anterior. Relançamentos dos jogos clássicos são constantes nas lojas online dos consoles, como o Virtual Console do Wii e a PSN, visando a um nicho retrogamer e casual que procura evitar experiências mais ricas (ou chatas) e corre atrás de games mais simples – exatamente aquilo que *Metal Slug* representa. No entanto, essa simplicidade é como uma faca de dois gumes, pois as tentativas de inovação podem trazer uma complexidade não desejada, estragando uma fórmula de sucesso. Por isso, o principal problema da série atualmente nas continuações reside na estagnação criativa, que, sem muitas inovações significativas ou acertadas, pelo menos têm como vantagem a fidelidade às suas raízes.

Será que um dia a equipe original, lá dos tempos da Nazca Corporation, conseguiria resolver esse impasse com um título que oferecesse uma experiência tão nova e clássica quanto o primeiro jogo? Sonhemos...

***Star Wars*, *Alien*... As referências nessa parte do jogo são inúmeras**

ARCADE NA PALMA DA MÃO

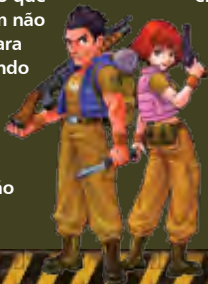
Nunca jogou *Metal Slug*? Agora não tem desculpa. É quase certo dizer que os jogos da série estão disponíveis em todas as plataformas atuais, e nem mesmo os smartphones e tablets fugiram da brincadeira. Adaptados pela DotEmu para os dispositivos com sistema operacional Android ou iOS (da Apple), as conversões mantêm-se fiéis ao arcade e não exigem muito além de uma tela razoavelmente grande, a fim de comportar os botões sensíveis ao toque sem que os dedos atrapalhem a visão de jogo – não há suporte nativo a controle externo. O game delimita 20 fichas para chegar até o final, e, para facilitar, tem a opção de autofire, ou seja, basta apenas segurar o botão de tiro para mandar a saraivada de balas. Os extras são o mínimo: multiplayer via bluetooth (sem suporte a conexão Wi-Fi), alguns achievements e o modo Replay, em que é possível assistir às sessões de jogo. Essas conversões servem mais para relembrar o clássico em qualquer lugar a um preço amigável: cada jogo custa US$ 3,99 ou R$ 8,19, sujeito a promoções que ocorrem na Play Store e na App Store do iTunes.

FASE SNK PLAYMORE

METAL SLUG 4 (2002)

Desenvolvido pelo estúdio coreano Mega Enterprises para arcade e Neo Geo, *Metal Slug 4* é bom, mas não conta com praticamente nada novo além dos personagens inéditos Trevor e Nadia, que entraram no lugar de Tarma e Eri. Reciclando tudo que já foi feito anteriormente na série, o jogo é insosso, mas não chega a ser uma bomba. Saiu também para Xbox e PlayStation 2.

METAL SLUG 5 (2003)

Um pouco mais inspirado que seu antecessor, *Metal Slug 5* é de novo desenvolvido pela Mega Enterprises, porém desta vez há esforço maior em apresentar uma experiência inovadora no arcade e Neo Geo. Ainda assim, muito do jogo é mais do mesmo, o que não é ruim, mas também não é bom. Foi convertido para Xbox e PlayStation 2, sendo que a versão americana saiu com *Metal Slug 4* em um único disco. Apenas na Coreia, houve uma edição para jogar *MS5* no PC.

METAL SLUG ADVANCE (2004)

Metal Slug Advance é um daqueles jogos polarizadores: há quem ame, há quem odeie. Obviamente lançado para o portátil Game Boy Advance, o jogo busca manter o charme do passado ao mesmo tempo em que tenta colocar novos elementos na jogabilidade a fim de adaptá-lo ao sistema, como continues ilimitados, barra de energia, checkpoints e outras facilidades. E isso pode ser bom ou ruim, dependendo do tipo de jogador.

METAL SLUG (2006)

Quando a SNK Playmore anunciou um reboot da série em 3D para o PlayStation 2, as apostas indicavam que o jogo não vingaria. Estavam todos certos. Pouco inspirado e com jogabilidade genérica, o título lançado em comemoração ao aniversário de dez anos da série apenas serviu para reafirmar que ela não tem sido bem administrada nos últimos tempos. A intenção pode ser boa, mas a execução é medíocre.

O robô também é velho de guerra e traz marcas de combate

Hadouken em um jogo da SNK? Pode isso, Arnaldo?

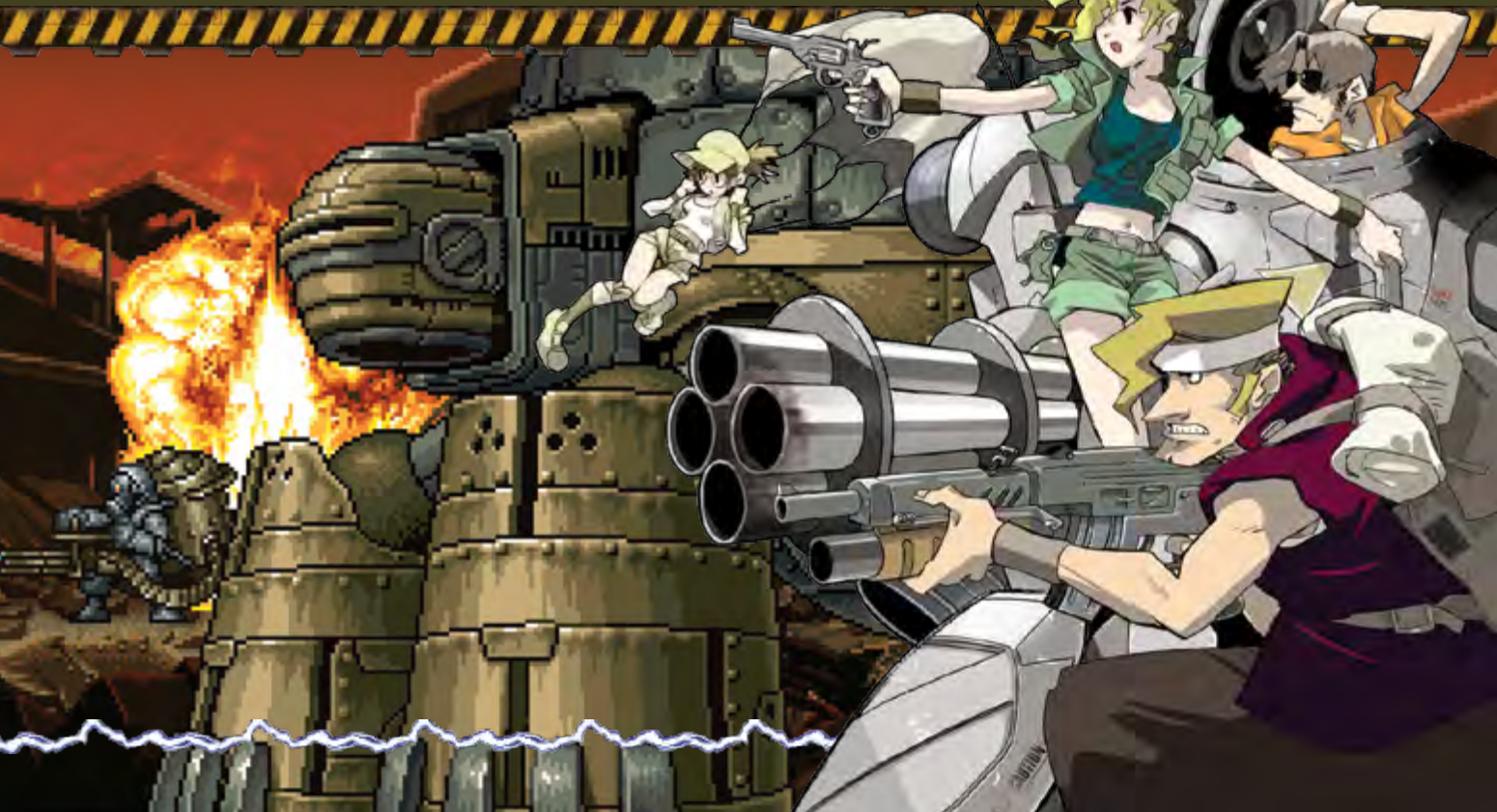
METAL SLUG 6 (2006)

Primeiro jogo da série a usar a placa de arcade Atomiswave, *Metal Slug 6* possui um visual repleto de detalhes e melhorias. A trilha sonora, produzida pela dupla Manabu Namiki e Mitsuhiro Kaneda, conta com novos (e muito bons) arranjos para as composições do jogo inicial da franquia. No elenco, há a adição de Ralf e Clark, os conhecidos soldados de *The King of Fighters* e *Iraki Warriors*. No geral, é melhor que *Metal Slug 4* e *5*. Foi convertido para o PlayStation 2, mas ficou restrito apenas ao Japão.

METAL SLUG ANTHOLOGY (2006/2007)

Ainda comemorando a primeira década de existência da saga, essa coletânea lançada para PS2, Wii e PSP conta com *Metal Slug 1*, *2*, *X*, *3*, *4*, *5* e *6*, em adaptações diretas do fliperama – ou seja, sem quaisquer extras presentes em conversões anteriores desses jogos. Dentre os problemas, a versão de PS2 tem atraso nos comandos em alguns jogos; já o Wii não possui suporte ao Classic Controller, exigindo o uso do Wii Remote; e na versão de PSP há loadings em excesso. Em comum entre as três, o som, reproduzido com uma qualidade abaixo do original. Mas dá para conviver com isso. Como extras, uma galeria de arte, uma entrevista em texto com a equipe de produção e a possibilidade de ouvir as trilhas de todos os jogos contemplados na compilação.

METAL SLUG 7 (2008)

Curioso ver um episódio canônico da série saindo para o Nintendo DS apenas, ignorando o fliperama. Enquanto que o portátil não faz feio tecnicamente (com exceção da tela diminuta em relação ao arcade), parece que não há nada que o faça realmente pertencer àquele sistema, podendo ser acomodado em qualquer outra plataforma. Não é à toa que uma versão melhorada do jogo, chamada *Metal Slug XX*, saiu no ano seguinte para o Xbox (na Live Arcade, a rede de distribuição digital do console) e PSP, com Leona, de *The King of Fighters*, como personagem selecionável por meio de DLC pago.

STARFOX 2

A incrível sequência da ópera espacial da Nintendo que foi lamentavelmente cancelada mesmo depois de finalizada e deu lugar para Star Fox 64

Por Alexei Barros

Ano em que seria lançado: 1995
Publicação: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo e Argonaut Games
Plataforma: SNES

Por que não foi lançado?
O PlayStation e o Saturn foram lançados no meio do desenvolvimento do jogo, e a Nintendo não queria colocar no mercado um título com gráficos 3D inferiores aos consoles 32-bit. Além disso, Shigeru Miyamoto queria que houvesse um intervalo de tempo entre os jogos tridimensionais do SNES e do Nintendo 64, que estava prestes a sair.

O que aconteceu em seguida?
Algumas ideias implementadas no *Star Fox 2* foram incorporadas no *Star Fox 64* e no *Star Fox Command*.

Fim de geração é um período ingrato para as produtoras. Depois de anos acumulando experiência para explorar ao máximo o hardware de um videogame, surge uma nova geração com mais tecnologia, mais liberdade, mais opções – um novo mundo para desbravar. Nesses tempos de transição, em um limbo de incertezas entre sprites e polígonos, entre as gerações 16 e 32-bit, estava *Star Fox 2*, a continuação do estimado rail shooter que sairia em 1995 para SNES. A Nintendo preferiu cancelar o lançamento, fazendo de todo o trabalho de anos um mero lixo espacial. Se essa decisão foi acertada ou não de acordo com as tendências de mercado da época, é o que vamos analisar agora.

O ideal é escolher pilotos de características diferentes

ARGONAUTAS INGLESES NO ESPAÇO DA NINTENDO

Muito se fala a respeito da importância da Rare na história da Nintendo, do quanto os anos de parceria foram produtivos e brilhantes. Porém, outra empresa conterrânea da Rare merece uma parcela de reconhecimento no sucesso do SNES: a hoje extinta Argonaut Games. São eles os artífices do Super FX, o poderoso chip do cartucho do *Star Fox* que permitia o processamento de polígonos. O fundador do estúdio, Jez San, costumava brincar que o SNES servia de fonte de alimentação do chip: o console apenas mandava o sinal de vídeo e áudio para a tela, enquanto gráficos, física e gameplay eram processados no Super FX. Mas é só uma brincadeira, evidentemente.

O desenvolvimento do *Star Fox* aconteceu em uma dobradinha da Argonaut com a Nintendo; basicamente a primeira trabalhando na programação, e a Big N na parte de criação. Nascia uma nova propriedade intelectual que, pelo sucesso e carisma da trupe antropomórfica de viajantes do espaço, contava com potencial de sobra para virar uma franquia, e era esta a perspectiva: fazer uma continuação para o Super Nintendo. A Argonaut ainda tinha altos planos para o *Star Fox* no console de 16-bit com a próxima geração do milagroso chip. "Chegaram notícias à Edge de que o *Star Fox II* está em produção e sendo programado no Reino Unido pelo mesmo time da Argonaut que fez o original. A sequência para o jogo Super FX do SNES conta com multiplayer para dois jogadores em tela dividida e até agora parece ser semelhante ao original", informou a revista britânica Edge #3, de dezembro de 1993. "No entanto, o *Star Fox II* funciona com o chip SFX2, que é o que a Argonaut pretendia com o chip SFX, mas a Nintendo recusou bancar. Espera-se que, quando o *Star Fox II* for finalizado, o preço do chip SFX2 vai ter caído adequadamente. *Star Fox II* deve ser o grande jogo do próximo verão."

Risadas de sarcasmo de vilões mal encarados? Confere.

O novo chip prometia resultados ainda mais surpreendentes e incríveis. "A última versão do Super FX, o FX2, é capaz de manipular mais polígonos, mais mapeamento de texturas de superfícies e mais sprites. Funcionando a 21 megahertz, o Super FX2 é duas vezes mais rápido que o chip usado no *Star Fox*", revelou a revista Nintendo

Polígonos em plena era 16-bit: mérito dos magos da Argonaut

O confronto com o Mirage Dragon é um ponto alto do jogo

Power #69. “Também inclui um veloz processador matemático que aumenta a velocidade de cálculos matemáticos para 100 vezes a capacidade da CPU do Super Nintendo.”

ANÁLISES ANTES DA HORA CERTA

Depois de esparsos rumores sobre o jogo publicados em 1994 na coluna do Quartermann da Electronic Gaming Monthly, a Nintendo escolheu a Winter Consumer Electronics Show 1995, realizada em Las Vegas em janeiro daquele ano, para demonstrar publicamente o *Star Fox 2* (padronizando o “2” com numeral decimal).

O imponente estande do jogo chamou muita atenção, e *Star Fox 2* ganhou um grande destaque das principais revistas de games. A publicação britânica Total! #39, na edição de março de 1995, deu a capa para o jogo, anunciando a reportagem como uma exclusividade mundial. Novamente os aspectos técnicos sobressaíram no texto que a Total! batizou de “praticamente review”, concedendo até uma nota (o jogo recebeu 96%, se você se importar com números em análises). De acordo com a Nintendo Power #70, essa versão demonstrada na WCES 1995 estava 40% finalizada.

Proteger Corneria (canto inferior esquerdo) é a prioridade do jogo

Leia a seguir os trechos mais relevantes da matéria da Total!:

“A primeira coisa que os desenvolvedores melhoraram muito é a já excepcional tecnologia do chip FX para fazer o jogo trabalhar mais pesado e mais rápido para amassar e espremer a memória do cartucho a fim de acomodar todos os novos atrativos e peculiaridades.

Longe de ser uma mera requentada da mecânica impressionante, mas linear do original, Star Fox 2 é uma experiência completamente nova. A área de jogo foi enormemente aumentada, com uma janela do mapa de estratégia para planejamento e monitoramento do seu progresso. O modo cooperativo de dois jogadores é extremamente satisfatório, e agora há oito estúpidos animais personagens para escolher, cada um com a sua nave individual, com as próprias forças e características de batalha. Silencie Falco ou Slippy controlando-os você mesmo.

Na época, a sensação de viajar no espaço seria incrível. Seria...

Qualquer piloto Arwing que você escolher, sua nave pode, enquanto se ocupa nas sequências de batalha na superfície, transformar-se em um bizarro e desajeitado walker. Isso, equipe-se e pise em algum alienígena imundo. Durante as fases, certos elementos estilo Doom vêm à tona. O walker pode andar, correr, atirar e pular em locais usualmente posicionados de maneira inconveniente. No caso de enfrentar dificuldade, você pode sempre voltar na forma de Arwing para ensiná-los mais uma missão de voo.

A coisa toda é controlada em um mapa interplanetário que constantemente o atualiza dos implacáveis bombardeios das forças malvadas do Andross. Ocasionalmente, um ataque direto é disparado que você pode escolher interceptar.

A ação então corta para uma batalha espacial padrão. Tudo acontece em tempo real, então, enquanto você está alegremente zapeando e desviando dos melhores disparos do Andross, ele pode escolher

Os editores da SuperGamePower e da Total! não podiam prever o cancelamento do jogo, mas foram precipitados ao publicar as análises

acionar pequenas naves nas suas costas, o que significa que você sempre está alternando entre os tiros em 3D e o cuidadoso planejamento estratégico. Grandes, imprevisíveis, variados: os gráficos são, graças à segunda geração do chip FX2, fantasticamente suaves e fazem o Star Fox original parecer uma porcaria. Além disso, a Nintendo

"Escória de Corneria!". Esses rivais já perderam o respeito

parece vender o jogo a um preço muito mais justo. Parece bom demais para ser verdade, mas é, o que é muito bom.

No Star Fox original você basicamente tinha três rotas lineares – dependendo do nível de dificuldade escolhido. Aqui, as coisas são muito mais complexas e complicadas, proporcionando ao jogo um escopo muito mais amplo e um potencial muito maior de durabilidade. A questão-chave é: você nunca está seguro. Não importa qual planeta você escolheu para visitar, ou qual batalha espacial você foi arrastado, você sempre tem de manter um terceiro olho nos ataques constantes na base do planeta. E isso é bom.

É preciso dizer que o jogo é muito fácil no nível básico de dificuldade, mas os desenvolvedores têm tomado cuidado especial para incluir uma verdadeira montanha de subopções e rotas genuinamente apelativas – e a opção de dois jogadores (obviamente inclusa como uma resposta direta ao muito inferior Star Wars Arcade da Sega) dá a tudo um charme gloriosamente encantador. Se isso foi 'praticamente' um review, certamente o jogo teria bom desempenho. Donkey Kong Country elevou o antigo gênero plataforma ao estado da arte, e Star Fox 2 parece fazer o mesmo com o cansado gênero shmup."

Enfrentar Andross sempre envolve muita tensão e nervosismo

O malvadão Andross assumiu uma forma misteriosa em *Star Fox 2*

Por aqui, a SuperGamePower foi quem saiu na frente ao dar a capa para o jogo na edição #12. O trecho da análise é interessante por revelar um suposto plano de lançamento simultâneo do Brasil com os Estados Unidos. De maneira afobada, a SGP também deu nota para o jogo (4,8 de 5,0 se você for obcecado por números), mesmo avisando no rodapé que o cartucho utilizado era de uma demonstração e que a avaliação estava sujeita a alterações.

"Não é para menos que o clima na empresa é de alta expectativa para o lançamento da continuação deste petardo, que está programado para agosto deste ano. A Playtronic, representante da Nintendo no Brasil, planeja lançá-lo simultaneamente com os Estados Unidos. Essa é para aplaudir de pé. Deu trabalho, mas consegui descolar, com um contato em Quioto, um protótipo de Star Fox 2. Aparentemente o jogo é muito parecido com o original. Mas logo no menu de opções pode-se notar as grandes mudanças. A principal: desta vez é possível jogar em tela dividida com dois jogadores simultâneos, uma sensacional batalha espacial.

O outro destaque é a inclusão de mais dois personagens em relação ao cast original – Lince e Ovelha –, totalizando cinco personagens na tripulação

O tiro carregado é ideal para pulverizar inimigos chatos

de Fox McCloud que podem ser acionados. Na primeira versão, você só jogava com Fox McCloud. A nave também sofreu suas reformulações, podendo se transformar em uma espécie de Robotech (aquele desenho animado). O controle também melhorou. No primeiro Star Fox, você era obrigado a cumprir o scroll forçado, ou seja, sempre direcionar à frente para movimentar a nave. Agora a rotação ficou mais fluente em todas as direções. As fases do primeiro foram substituídas

ANIMAIS PERDIDOS NO ESPAÇO

No *Star Fox 2*, Fox dividiu a responsabilidade com outros intrépidos pilotos, que possuem vantagens e fraquezas. Fox McCloud e Falco Lombardi são os mais equilibrados, contando com boa velocidade, bom nível de energia e ótima potência nos tiros carregados. O item especial é uma bomba. Peppy Hare e Slippy Toad são bem lentos, mas, em compensação, têm o melhor nível de energia e carregamento dos disparos e ainda por cima o item especial é um coração, que recupera a energia perdida. Por fim, os novatos Miyu Linx e Fay Spaniel (uma cadela, não ovelha como disse a SuperGamePower), que só apareceram neste jogo, têm baixos índices de defesa e ataque dos tiros carregados, porém são os mais velozes e contam com o item especial que forma um campo de força.

por um interessante sistema de missões, tipo mate quatro naves, destrua o alvo etc... Pelo que se nota, pouca coisa não mudou em SF2. Por exemplo, as três perspectivas, que continuam as mesmas do primeiro.

Para o segundo da série, a engenharia da Nintendo desenvolveu o SF2 com a promessa de um processamento mais rápido. Se cumprida a meta, não tenho nem dúvidas de que estaremos diante de um dos melhores lançamentos do ano."

Em compensação, a britânica Edge, na edição #18, foi na contramão da empolgação das demais revistas na reportagem sobre o Winter CES, mostrando certa cautela a respeito do jogo: "*Star Fox 2* foi a tentativa de a Nintendo manter interesse no SNES, mas, de alguma forma, apesar da mecânica mais variada, o protótipo parece faltar o apelo instantâneo do predecessor, contando com fases de mundo aberto

Explorar as superfícies assim deu um novo sentido ao jogo

(como o envelhecido shooter poligonal Starglider 2 da Argonaut)." Ainda sobre o evento, a revista norte-americana GamePro #69 noticiou um caso curioso envolvendo um metido a espertalhão. "Um suposto pirateiro foi preso na Winter Consumer Electronics Show em Las Vegas em janeiro por tentar, segundo boatos, subtrair a versão pré-produção de Star Fox 2 do estande da Nintendo. Shawn J. Freeman do Arizona foi acusado de tentativa de furto depois de ser preso no piso térreo pela Polícia Metropolitana de Clark County."

Quem poderia prever que as naves virariam robôs com pernas?

CANCELAMENTO SILENCIOSO

Comparada com os anos anteriores, aquela Winter CES de 1995 podia ser classificada como meio morna, apesar do *Star Fox 2*, já que fazia muito mais sentido as produtoras reservarem

Nada de trilhos: liberdade de movimentos para sair vitorioso

as revelações bombásticas para a E3, a badalada feira dedicada a games que estrearia naquele ano – na CES, os jogos dividiam espaço com outros eletrônicos. O caminho natural do *Star Fox 2* era ser apresentado na E3 1995 com, pelo menos, a mesmo demo da Winter CES, mas não foi o que aconteceu e o jogo se ausentou inexplicavelmente, provocando muitas dúvidas na imprensa e nos jogadores. Segundo a Nintendo Power #76, tratava-se apenas de um adiamento para o próximo ano.

Nessa hora, a ordem é atirar no núcleo incessantemente

"Rumores do cancelamento de *Star Fox 2* foram muito exagerados. O desenvolvimento da sequência para o jogo de ação espacial 3-D foi finalizada assim que as cópias foram enviadas para a imprensa. O grande ponto de interrogação é a data de lançamento, provavelmente no primeiro semestre de 1996. As versões mais recentes de *Star Fox 2* se mostram muito mais nítidas e incluem um senso de estratégia muito maior, com janelas de radar e naves-mãe onde você desembarca depois da batalha."

Porém, respondendo à dúvida de um leitor, a EGM #74 já bancou o cancelamento do jogo.

Mau sinal: quando aparece o tiro de um canhão desse porte

"Sim, a Nintendo matou bem morto o *Star Fox 2*. Os fãs do original vão ter de esperar por outra possível sequência. Sim, pode ser o fato de a era 16-bit estar chegando ao fim. Tomara que a transição seja de alguma forma indolor para todos nós!"

EM FAVOR DO SUCESSOR

Em novembro de 1995, na Shoshinkai Trade Show no Japão, o Nintendo 64 foi demonstrado para o público local e, no evento, ocorreu a apresentação da primeira safra de lançamentos

Perseguições aéreas fazem parte do prato principal de *Star Fox 2*

do novo console, da qual surgiu um inesperado *Star Fox 64*. "O espetacular jogo com chip FX da Nintendo que empolgou os jogadores no Super NES tem uma continuação (havia uma sequência 16-bit, mas foi descartada em favor desta) que vai surpreendê-lo", informou a EGM #78. E a quantas andava o jogo de 16-bit? "O *Star Fox 2* foi completamente finalizado", conta o programador-líder, Dylan Cuthbert, em declaração ao extinto site emulatorium.com. "O motivo para o não lançamento foi a então iminência do Nintendo 64, que é, claro, pretendia-se ser lançado muito antes do que realmente foi." Apenas o advento do videogame não foi uma razão por si só; *Star Fox 2* sairia em 1995, e nesse ano o SNES foi contemplado com *Yoshi's Island*, *Chrono Trigger* e *Donkey Kong Country 2*, clássicos incontestáveis do console. *Star Fox 2* tinha uma evidente distinção dos três, que seria o padrão da próxima geração e foi responsável pela derrocada do projeto. "O Miyamoto-san decidiu que queria ter um intervalo entre os jogos 3D do SNES e os jogos 3D de um console superior de 64-bit. Em retrospecto, ele poderia ter lançado o *Star Fox 2* e haveria mais de um ano e meio antes de o N64 ser lançado", lamenta Dylan. Em entrevista para a revista Retro Gamer #25, o ex-funcionário da Argonaut também revelou que a concorrência atrapalhou os planos. "A tecnologia 3D estava se desenvolvendo muito rapidamente. Enquanto estávamos fazendo o *Star Fox 2*, o PlayStation e o Saturn foram lançados. A Nintendo não queria aparecer lançando um 3D

Uma mistura de pixels e polígonos que se perdeu no tempo

inferior, especialmente porque o *Star Fox* foi um jogo à frente da concorrência", diz. Está aí uma declaração que não caberia hoje: a Nintendo se importando com os gráficos dos concorrentes, afinal ela passou a geração inteira do Wii sem gráficos em alta definição como o Xbox 360 e o PlayStation 3. Em bate-papo da série Iwata Asks no site da Nintendo por ocasião do *Star Fox 64 3D* para 3DS, Miyamoto confirmou as palavras de Dylan. "É uma coisa que acontece de vez em quando. O lançamento levaria cerca de um ano e meio ano depois o Nintendo 64 sairia no mercado, então a gente pensou se não era tarde demais para perguntar às pessoas para gastar dinheiro com isso", questiona. "E consoles de outras companhias estavam usando polígonos em toda a parte, então achamos que não conseguiríamos acompanhar os outros mesmo se colocássemos esse chip caro no cartucho, então reconsideramos."

Explosões e destruição nas batalhas áeres frenéticas

O RENASCIMENTO

Mas nem tudo foi perdido. *Star Fox 2* ganhou um novo significado com a ascensão e popularização dos emuladores, possibilitando que o grande público enfim conhecesse o título antes restrito à parte da imprensa e aos visitantes da Winter CES. Diferentes versões do jogo vazaram, e aquela conhecida por "Final Beta ROM", que era de uma edição japonesa, foi traduzida por quatro pessoas do grupo conhecido por Aeon Genesis em cerca de 100 horas de trabalho. A equipe de apaixonados não se deu por feliz e lançou um patch que corrigia bugs da versão beta, permitindo que *Star Fox 2* fosse plenamente jogável como se o título tivesse sido vendido oficialmente, ainda que sem o modo multiplayer que existia na demo da Winter CES.

O principal objetivo de *Star Fox 2* é proteger Corneria das ameaças espaciais armadas pelo vilão Andross e evitar que a porcentagem de destruição do local atinja 100%. Das bases nos planetas vizinhos Titania, Venom, Meteor e Eladard e dos Battleships são disparados mísseis na direção de Corneria. O Satellite Defense System, próximo de Corneria, deve eliminar alguns dos perigos, porém cabe à trupe de heróis deter os problemas mais sérios. Entre seis personagens disponíveis, o jogador escolhe o que vai pilotar, além de um parceiro, que pode ter o controle alternado com o select. Quando ocorre o contato das naves do jogador com o inimigo, a ação toma conta nos conhecidos tiroteios espaciais em 3D, mas com uma drástica diferença em relação ao predecessor. "A franquia *Star Fox* nunca foi de verdade sobre tiro em trilhos, sempre foi sobre dar ao jogador uma nova e divertida experiência 3D de ficção científica", afirma Dylan à Retro Gamer. "Foi originalmente colocado em trilhos simplesmente porque não tínhamos poder de CPU para mostrar uma área 3D em detalhes suficientes." Com mísseis ou outras naves, as batalhas acontecem no espaço mesmo. Nos Battleships, assim que o jogador se aproximar delas, é preciso entrar no interior, desviar de obstáculos até chegar ao núcleo e destruí-lo, lembrando a forma com que a Estrela da Morte foi arruinada no final do primeiro *Star Wars*. Em determinadas áreas, a nave se transforma automaticamente no modo walker e, em outras, a variação à la *Transformers* é opcional. Nas superfícies de planetas, o jogador também terá de pisar em um ou mais botões com o walker para abrir comportas. Entrando na Mothership, é possível recuperar a energia e se teletransportar para planetas não dominados pelas forças de Andross.
O ritmo do jogo é frenético e, com todos os elementos estratégicos envolvidos, os combates se tornam memoráveis, uma vez que Corneria pode estar em sério risco, enquanto a sua nave estiver a milhas dali – não pense que os inimigos são bonzinhos e param de atacar durante as missões. Nos níveis de dificuldade avançados, é mais comum abandonar a missão em execução para anular o dano de

Resvalar nesses obstáculos já tira um bom nível de escudo

Corredores apertados e aeronaves não combinam

A bela visão do horizonte de um planeta inóspito e misterioso

Não tem como não se sentir o Luke Skywalker nessa hora

O ESPAÇO SIDERAL DE LYLAT

TITANIA
MACBETH
BATTLESHIP
ANDROS' BASE
METEOR
VENOM
MÍSSIL
SATELLITE DEFENSE SYSTEM
ELADARD
MOTHERSHIP
ARWINGS
CORNERIA
FORTUNA

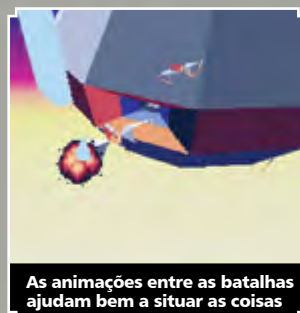
um míssil de perigo iminente.

Muito já foi dito a respeito do poder do Super FX2, e claramente *Star Fox 2* apresenta melhor taxa de quadros que o antecessor, o que nos leva a imaginar o quanto os demais jogos seriam melhores com essa segunda geração do chip. Alguns polígonos até contam com texturas simples.

Embora os reviews não tenham nem sequer citado, a memorável trilha sonora do jogo abrange temas impactantes com timbres orquestrais como na tela-título e no encerramento, além de envolventes músicas nos planetas, que são fruto de uma era de muita criatividade musical na Nintendo. Os créditos da versão beta nos deixam saber que as ótimas composições são de autoria de Yumiko Kameya, que participou de *F-Zero* embalando as pistas com faixas como a "Mute City", e a Kozue Ishikawa, que se envolveu em jogos portáteis como *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, *Wario Land 2* e *3*. A dupla de compositoras substituiu à altura Hajime Hirasawa, autor das músicas do primeiro *Star Fox*, que deixou a Nintendo em 1992 para fundar a sua própria empresa, Faith.

Hoje, esses polígonos são bem primários, mas na época era um primor da tecnologia

O LEGADO DA CONTINUAÇÃO PERDIDA

Shigeru Miyamoto calculou em entrevista ao Star Fox 64 Player's Guide que 30% das ideias de *Star Fox 2* foram aproveitadas no *Star Fox 64*. "Combinando a liberdade de alcance e o scrolling, a estrutura do jogo foi parcialmente consolidada, então queríamos usar essa estrutura no *Star Fox 2* para apresentar cenas com um viés de ficção científica, e nós queríamos fazer que a Arwing fosse mais confortável de voar, então [Kazuaki] Morita-san na SRD [Systems Research and Development] fez alguns experimentos de programação com o Nintendo 64. Quando eu os vi, pensei: 'ah, agora podemos fazê-lo como um filme de ficção científica!", comenta no site da Nintendo. E não para por aí. "Miyamoto e [Katsuya] Eguchi queriam uma experiência de plataforma estilo

As animações entre as batalhas ajudam bem a situar as coisas

Zelda mais profunda. Um monte de experimentos que fizemos para o *Star Fox 2* ajudaram Miyamoto para formar ideias para o *Mario 64*", relata Dylan. Para completar, o próprio Dylan, que trabalhou de novo na série ao dirigir o *Star Fox Command*, disse que elementos estratégicos do jogo portátil do Nintendo DS foram inspirados no *Star Fox 2*. Mas, por melhor que seja *Star Fox 64*, não dá para deixar de lamentar que um jogo fantástico da era 16-bit tenha se perdido no tempo e no espaço.

U-FORCE

U-FORCE
- **Fabricante:** Brøderbund
- **Sistema compatível:** NES
- **Lançamento:** 1989
- **Slogan:** "Now nothing comes between you and the game!" ("Agora nada fica entre você e o jogo!")
- **Jogos compatíveis:** teoricamente todos do catálogo do NES
- **Prometia:** aposentar o controle e fazer das mãos do jogador o controle
- **Trouxe:** uma ponta de frustração por não funcionar bem em vários jogos

"Não toque!" O acessório "revolucionário" da Brøderbund pretendia aposentar o controle com gestos e sinais das mãos

Por Alexei Barros

U-Force: o joystick é coisa do passado?", questionava a chamada de capa da revista americana VideoGames & Computer Entertainment edição #4, de maio de 1989. Respondendo à pergunta mais de duas décadas depois, é evidente que o controle de videogame não se tornou um artefato ultrapassado, mesmo com a ameaça dos sensores de movimento de extinguir o contato físico das mãos em botões. Dizendo isso, é fácil constatar que o U-Force não vingou; entender como já se apostava nessa ideia na geração 8-bit é a graça da história.

O PODER DA FORÇA

Dá para compreender exageros nas propagandas de videogame, mas a do U-Force extrapola: "Agora você pode sentir o poder sem tocar nada. É o U-Force da Brøderbund – o primeiro e único controle de videogame que, sem tocar nada, eletronicamente capta cada movimento seu. E reage. Não há nada para segurar, nada para pular, nada para vestir. U-Force cria um campo de força que responde a cada comando seu – fazendo você o controle. É o mais fantástico acessório de videogame da história – e vai mudar a forma com que você joga videogames para sempre. É o desafio do futuro. Agora nada fica entre você e o jogo."

Partindo para algo mais pé no chão e não marketeiro, a revista Compute! #106, de março de 1989, descreveu o acessório da seguinte maneira: "O controle U-Force é aproximadamente do tamanho de um laptop em escala reduzida, e, quando aberto em 'L', seus sensores detectam os movimentos", afirma o autor da nota, Gregg Kaizer. "O U-Force foi criado por David Capper, um ex-executivo da Mattel Toys; Stan Axelrod, um ex-engenheiro eletrônico do Museum Exploratorium de São Francisco; e a Brøderbund. "

Com a tampa aberta na angulação recomendada de 85º para a maioria dos jogos, os sensores infravermelhos e o microprocessador, o U-Force reconhece movimento, velocidade e força das mãos, traduzindo os gestos do jogador em ações. Dependendo do jogo, é mais apropriado deixar o acessório na chamada posição "flat", com a tampa totalmente aberta. Além disso, no periférico há quatro seletores, posicionáveis para cima ou para baixo, que vão definir o modo de jogo para o título escolhido.

Com o manche, o U-Force permite aproveitar melhor jogos como *Top Gun*

"O aparelho funciona com cerca de 90% dos jogos da Nintendo, de acordo com um porta-voz, mas melhora a jogabilidade de apenas 40% da linha de títulos. Demonstrações do controle na Winter Consumer Electronic Show em Las Vegas em janeiro impressionaram, e o adolescente que ficava mexendo as mãos de um lado para o outro e torcendo os punhos parecia se divertir bastante", continua a notícia da Compute!.

Empolgação e promessas à parte, os relatos de experiência se dividem entre a frustração e a irritação, especialmente em jogos de plataforma que exigem precisão, como *Super Mario Bros.* – convenhamos, por que alguém ia querer jogar *Mario* sem botões? Não é nada intuitivo fazer um gesto para um personagem pular. Pior é que o manual já deixava isso claro: "O U-Force pode levar um pouco para se acostumar – um joystick também leva para se acostumar no começo. No início, você não vai necessariamente marcar mais pontos com o U-Force. Alguns jogos até podem ser mais difíceis. Mas seja paciente e continue tentando." Parece piada. Segundo o jornal norte-americano Kokomo Tribute, a Brøderbund negociava para levar a tecnologia aos arcades e tinha planos que transcendiam os videogames. "David Capper diz que a tecnologia pode ajudar deficientes a utilizar computadores e que pode ser preciso como um mouse. Pode também ter uso médico 'se há um situação em que você precisa controlar algo sem tocá-la', acrescenta Capper." Planos promissores que perderam força com o fracasso do U-Force.

FORÇAS ESPECIAIS

Compatível em tese com todos os jogos do NES, o U-Force funciona melhor com dois títulos que receberam destaque especial da Brøderbund no comercial de TV e exigem apetrechos adicionais: o *Top Gun* e o *Punch-Out!!*. Também havia a intenção de lançar uma coletânea com jogos feitos especificamente para o acessório e foi cancelada como você verá a seguir.

TOP GUN

O U-Force passa a ter melhor proveito se, ironicamente, o jogador passar a tocar em algo: no caso, a T-Bar Handle em que se acoplam os dois Firing Grips, que se encaixam no acessório, simulando o manche de uma aeronave com botões para disparos de mísseis poderosos. Surpreendentemente funciona.

PUNCH-OUT!!

Pela intuição da jogabilidade, também é aproveitável com o U-Force depois de algum tempo de costume, como diz o manual. Para jogar, é necessário abrir a tampa em 110º e instalar a Power Bar, feita especificamente para o *Punch-Out!!* a fim de aumentar a área em que os comandos são reconhecidos.

U-FORCE POWER GAMES

Estava planejada uma coletânea com quatro jogos que funcionariam com o U-Force. Incluiria: *Power Field B-Ball*, de basquete; *Hose'em Down*, que envolve missões para apagar incêndio; *Nuclear Rat Attack*, no qual o jogador soca ratos que saem de dutos de ventilação; e *Rock on Air*, em que o jogador toca instrumentos imaginários.
O insucesso do U-Force fez com que a compilação jamais saísse, mas a ROM do cartucho foi compartilhada na internet.

DONKEY KONG

(ATARI 2600, CBS ELECTRONICS)

Que raio é isso? Parece até uma capa de gozação, mas a CBS Electronics de fato teve a coragem de lançar a sua versão de *Donkey Kong* para Atari 2600 com essa capa. Desse jeito. Essa porcaria. Quando os gráficos ainda não eram capazes de representar minimamente os personagens que seus criadores imaginavam, as capas costumavam conferir um aspecto realista. Resultado: o Mario, sem boné, virou uma mistura de Tony Stark (o Homem de Ferro, pelo bigode) e Thor (por causa do martelo), e Donkey Kong assumiu de vez a inspiração no *King Kong*. Grotesco.

AS DUAS FORMAS DA PÉRSIA

Quando um jogo japonês é lançado no Ocidente, muitas vezes verdadeiras catástrofes aconteceram. Mas, quando ocorre o inverso, o resultado pode ser surpreendentemente interessante – mostrando que os ocidentais costumam errar a mão. A capa "ok" da edição americana de *Prince of Persia* publicada pela Konami para SNES, com a imagem do Príncipe no característico pulo, foi revolucionada no Japão. O toque oriental nos personagens é uma pintura, e toda a capa está entupida de uma ilustração mais bonita que a outra. Uma beleza.

NINTENDO 64

"Nintendo Sixty-FOOOOOOOOOOUR!": os gritos de alegria do pequeno garoto no famoso vídeo do YouTube ao receber o console de presente mostram o poder contagiante que essa caixa trouxe aos seus proprietários lá em meados e no final dos anos 90. O que ela tem de tão especial? É a resposta que vamos tentar dar analisando as partes mais interessantes desse papelão mágico.

SOM DE CD?

Entre as diversas virtudes destacadas na frente, o número 1 garante qualidade de som de CD... Tremendo exagero. O N64 foi um console bastante precário nesse sentido pelo uso dos cartuchos, exigindo que muitas músicas de jogos com trilhas licenciadas fossem severamente picotadas, algo que ficou em evidência com a comparação de versões em CD para PlayStation de títulos multiplataforma.

CONTROLE REVOLUCIONÁRIO

O inovador controle tinha de ser mesmo um dos destaques. São tantos os atrativos para tão pouco espaço: o gatilho Z, o analógico, as três formas de empunhar o controle, a função rumble... nem deu para falar de tudo na caixa.

CADÊ O RESTO?

Os personagens que encabeçam a linha de frente da "máquina da diversão", como escrito na caixa, nem de longe representam as figuras de maior fama do console, à parte o Bowser e o Mario, claro. O Fullgore, de *Killer Instinct Gold*, é o solitário representante da Rare, mas talvez nem seja um dos mais icônicos da empresa que, junto com a própria Nintendo, levou o Nintendo 64 nas costas. Sobrando à direita, temos o Stormtrooper do *Shadows of the Empire*.

NÃO SE DESFAÇA DO SNES

Ali no canto, o texto salienta o atrativo de poder ligar o Nintendo 64 e o SNES na TV simultaneamente. Isso pode ser encarado de duas formas: a linha de títulos de lançamento do N64 não estava bombástica o suficiente ou então o videogame 16-bit tinha muita lenha para queimar, visto que, ainda em 1996, o SNES teve *Super Mario RPG* e *Donkey Kong Country 3*. No fim das contas, essa coexistência de dois consoles da Nintendo fez mais sentido no Japão, onde o último jogo do Super Famicom foi lançado em maio de 2000, o *Fire Emblem: Thracia 776*.

Um cartucho que vale por quatro

SONIC & KNUCKLES

Uma das grandes sacadas da Sega na época do Mega Drive foi o cartucho especial do *Sonic & Knuckles*, que permite acoplar outros cartuchos para obter diferentes resultados: são as maravilhas proporcionadas pela Lock-On Technology. Como a Tec Toy aproveitava tudo o que vinha de interessante da produtora, não deu outra: fez esta propaganda brasileira enaltecendo os atrativos que o jogo proporcionava em seus predecessores.

CABEÇA MALDITA
Esta figura volta e meia aparecia nas propagandas da Tec Toy soltando piadinhas sem graça (ou sem sentido) – nada diferente aqui.

CONTEÚDO DESACONSELHÁVEL PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.

Você acha que este game é coisa do futuro?
Espera pra ver o que ele faz com o passado.

1

2

3

① - SONIC & KNUCKLES (Ótima escolha!)
Super lançamento de última geração. Aqui você:
- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails.
Novos desafios, novas emoções!

TEC TOY SEGA

SONIC & KNUCKLES

Sem nenhum cartucho ligado, o *Sonic & Knuckles* sozinho trazia um ótimo jogo, então anunciado como um "superlançamento de última geração". Selecionável logo na tela de apresentação, o vermelhão Knuckles é desta vez um personagem jogável, uma alternativa ao famoso ouriço azul. O Super Sonic e o Super Knuckles são, na verdade, transformações da dupla de protagonistas após coletar as sete Chaos Emeralds, não exatamente "personagens inesperados".

KNUCKLES THE ECHIDNA IN SONIC THE HEDGEHOG 2

Encaixando o cartucho do *Sonic 2* no *Sonic & Knuckles*, o jogador vai obter o *Knuckles the Echidna in Sonic the Hedgehog 2*. Nele, Knuckles pode fincar os espinhos de suas luvas nas paredes para escalá-las, atingindo áreas do *Sonic 2* que originalmente o Sonic e Tails não alcançariam.

SONIC 3 & KNUCKLES

Convenhamos que o termo "reciclável" ganhou um tom pejorativo, como se todo mundo já tivesse abandonado o *Sonic 3*, que saiu no mesmo ano de *Sonic & Knuckles*, em 1994. Isso tem um bom motivo: os dois seriam um só jogo, o que explica por que ambos são mais curtos que o *Sonic the Hedgehog* original ou o *Sonic 2*. O resultado da união dos dois é o *Sonic 3 & Knuckles*, com as mesmas habilidades exclusivas do Knuckles para explorar ambientes que você nem imaginava que um dia chegaria. E melhor: dá para jogar as fases do *Sonic & Knuckles* com o Tails.

BLUE SPHERE

A propaganda não diz, mas também é possível encaixar o cartucho do primeiro *Sonic*. Apesar de a tela com Tails, Sonic, Knuckles e Dr. Robotnik dizer "No Way!" ao apertar os botões A, B e C ao mesmo tempo o jogador pode jogar variações da fase bônus, com a opção de inserir 12 caracteres de um password para acessar diferentes estágios no modo que ficaria conhecido como Blue Sphere. Ao colocar qualquer outro jogo de Mega lançado antes do *Sonic & Knuckles*, menos *Super Street Fighter II: The New Challengers* e *Phantasy Star IV*, há resultados distintos para cada cartucho acoplado.